UN GIOCO COMPLETO IN REGALO!

www.dailyradar.it

PROVATI!

FARGATE
THE LONGEST JOURNEY
ZEUS
RAINBOW SIX COVERT OPS
RUGBY 2001
FROGGER 3D
ALPHA TEAM
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
4X4 EVOLUTION
SHEEP
KISS PINBALL
DIRT TRACK RACING
THE SETTLERS 3
WARZONE 2100

RISOLTI!

METAL GEAR SOLID
(soluzione completa)
DEUS EX
(terza parte)

ANTEPRIMA!

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

IL MIGLIOR GIOCO DI STRATEGIA CONQUISTA LA TERZA DIMENSIONE!

ESCLUSIVO!

FARGATE

TRAMA E AZIONE DA FILM DI FANTASCIENZA!

PROVATO!

SHEEP

SALVIAMO LE PECORE VENUTE DA UN ALTRO MONDO!

00013>
9 771125 601007
Future Media Italy

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

36 Arrakis il pianeta deserto meglio conosciuto come Dune. La Gilda dei Navigatori, i computer umani e la Spezia, preziosa sostanza il cui controllo significa potere. Tutto questo e molto altro nello speciale sul nuovo gioco strategico 3D della Westwood ispirato alla saga di Frank Herbert.

FARGATE

74 Una lotta senza confini sconvolge lo spazio conosciuto. Scopriamo insieme la trama di questo titolo e lanciamoci alla conquista di un universo intricato e variopinto.

ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE

GIOCO COMPLETO

Il biglietto d'ingresso per il mondo di Britannia. Potremo iniziare la nostra vita parallela nel mondo online di Lord British. Tra creature fantastiche e arcani prodigi, in un'avventura senza fine.

SPECIALE

42 Dopo avere mosso i primi passi nelle lande incantate di *Renaissance*, scopriamo cosa riserva il futuro del più classico tra i giochi di ruolo via Internet. *Ultima Online: Origin* si annuncia come una rivoluzione a cui dovremo essere presenti.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Numero 46
Natale 2000

SCOOP

ANTEPRIME

RUBRICHE

PER GIOCARE MEGLIO

LE PROVE DI QUESTO MESE

The Longest Journey - pag. 78

Fargate - pag. 74

Sheep - pag.86

Combat Flight Simulator 2 - pag. 94

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE EDITORIALE Mietta Capasso

DIRETTORE RESPONSABILE Claudio Menegatti

PUBLISHER
Andrea "Il Conte"" Minini Saldini
Gorman@futuremediaitaly.it

EDITOR
Paolo "Doccia" Paglianti
Ppaglianti@futuremediaitaly.it

DEPUTY EDITOR
Mike "Quadro surreale" Ortolani

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Gatto. . " Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Paolo "Sto male domani" Dente, Massimiliano "Noi Quel gioco noi" Rovati, Claudio "Testata" Tradardi, Francesco "Mi passi l'immagine" Alinovi, Stefano "No sto giocando con il Dreamcast" Merlini, Alessandro "No One Lives Forever" Polli, Siulj "Mo me ne vado" Primoz, Luca "Sclero" Spinelli, Alessandro Galli

IMPAGINAZIONE
Davide "Don Gardo" Candiani

AREA CD
Giuseppe Barbasso, Roberto Guidi

FOTOGRAFO
Maurizio "Pubblicità" Brera

COORDINAMENTO REDAZIONALE Cristina Gentile

HANNO COLLABORATO
Marcello "Affendo tutto io" Cirillo, Simone "4" Bechini, Marco "Soluzione" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Miticol" Sabetta, Roberto "MP3" Camisana, Matteo Pavesi, Fabio Paglianti, Yuri "Cappellino" Abietti, Luca "Messaggio" Chichizola, Federico Peyrani, Gabriele "DBM" Stecchi, Vincenzo Riggio, Silvia Mungo, Alessandro "Mangia mangia" Stanchi, Giovanni Romano

I CD-ROM sono curati da Infoambiente S.a.S.

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/25706378

RESPONSABILE Costantino Cialfi

SEGRETERIA Gabriella Re, Paola Altieri

TRAFFICO Elena Consoli,
Nicoletta Pappalettera, Dominia Ricci

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. Fax 02/26005520
www.futuremediaitaly.it

MANAGING DIRECTOR Claudio Menegatti

CHIEF FINANCIAL OFFICER Claudio Cuna

DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola

ASSISTENTE DI DIREZIONE Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

COORDINAMENTO GRAFICO Rosita Balestri

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Francesca Brend

PRODUZIONE Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

MARKETING DIRECTOR Eugenio Campi
DIFFUSIONE Massimo Maroni, Carlisa Mancini

Pubblicazione mensile registrata presso il tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102 Spedizione in abbonamento postale art. 2 Comma 20/B Legge 662/96 - Milano.
Una copia L. 9900 Numeri arretrati: L. 19.800
Per richiedere gli arretrati: vaglia nazionale a Gedi via Pavia 3, 20098 S. Giuliano Milanese

FOTOLITO Yellow & Red, Milano

STAMPA Mediagraf, Noventa Padova

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
DeAdis srl via Montefeltro 6/A 20156 Milano

Future Media Italy SpA è titolare esclusivo per l'Italia dei diritti delle riviste Computer Arts, Essential PlayStation, Mac Format, .net Directory, .net Directory CD-ROM, PC Answers, PC Format, PC Gamer, PC Guide, PlayStation Power, The Internet Magazine .net e The Official PlayStation Magazine,
 Accertamento ADS il 9-12-1998

IN RETE PER DIVERTIRSI

Già il mese scorso avevamo dedicato questa pagina a un argomento strettamente legato a Internet: il debutto di una controparte della redazione di GMC sulla grande Rete. In questi giorni, infatti, cliccando su www.dailyradar.it, dovremmo già poter leggere notizie costantemente aggiornate sul mondo dei videogiochi. Questo mese, però, abbiamo voluto dare ancora di più ai nostri lettori.

Il gioco completo che regaliamo è niente meno che *Ultima Online: Renaissance*, ultima versione del capostipite dei giochi di ruolo in rete. Per quindici giorni potremo finalmente capire, senza spendere una lira, perché continuiamo a sentirci raccontare che il futuro dei videogiochi è in rete. *UOR* è a tutti gli effetti un mondo parallelo al nostro, dove ogni giorno persone nascono, muoiono, maturano, combattono, chiacchierano, stringono amicizie e dichiarano guerra. Il tutto in una delle ambientazioni fantasy più care ai videogiocatori del globo. Certo, lo scoglio della lingua inglese può essere insormontabile per alcuni fra i nostri lettori, ma pensandoci bene e considerando il loro numero, siamo certi che nei prossimi giorni saranno davvero in tanti a parlare italiano nelle lande di Britannia!

Tornando alla rivista di questo mese, invece, è impossibile non menzionare lo speciale che comincia a pagina 36, dedicato alla nuova produzione Westwood, *Emperor - Battle for Dune*.

I più giovani fra i nostri lettori potrebbero anche domandarsi il perché di tanto baccano, intorno a un gioco basato su un libro di fantascienza scritto diversi decenni or sono. Ebbene, titoli come *Red Alert*, *Battlezone II*, *Homeworld* e *Total Annihilation*, in pratica tutti gli strategici controllati in tempo reale, discendono da *Dune II*, un gioco che fu pubblicato agli inizi degli anni Novanta, di cui *Emperor* è la naturale evoluzione. Non ci pare poco...

Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futuremediaitaly.it

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC, IL GIOCO COMPLETO JOINT STRIKE FIGHTER IN REGALO!

IN BREVE

Avvenentissima Nemesis, riporto le testuali parole di un quotidiano, dove si parlava dei giochi: "sono i colpevoli del male del mondo! La violenza attrae i ragazzi che, spinti, uccidono!". Bye waries@free.kyberlandia.it.

Mi dispiace che tu non mi abbia anche detto su che quotidiano era comparsa una frase così credibile e condivisibile...

Ciao Nemesis, sono un cadetto dell'Accademia Aeronautica, volevo dirti che sei bellissima e simpaticissima. Continua così.
Nick

Grazie Nick! Ho sempre sognato di essere corteggiata da un uomo in divisa..

La scritta GMC davanti al furgone degli specialisti non é altro che la famosa marca che produce Jeep americane e che non c'entra niente con la rivista.
Andrea L. (One AWa Brothers)
PS fatti aumentare lo stipendio te lo meriti!!

Caro Andrea, naturalmente tu sai benissimo che la marca si chiama così perché l'abbiamo deciso *noi*. Comunque, visto che nomini *una certa faccenda*, non potevo far passare sotto silenzio la tua dichiarazione...

Ciao Nemesis,
in questa lettera ti vorrei solo chiedere un consiglio: qual è il miglior simulatore di combattimento aereo in circolazione?
Nei "parametri" voi avete messo *Falcon 4.0* ma io mi chiedo se data la sua età ha ancora una grafica competitiva. Non è meglio *F/A Super Hornet*?
E poi cosa vuoi dire "campagna dinamica" ?

LA POSTA IN GIOCO

L'affascinante Nemesis risponde ai nostri lettori: se vogliamo scriverle, l'indirizzo è, come al solito: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure mandiamole un'E-Mail all'indirizzo di posta elettronica: **nemesis@futuremediaitaly.it**.

Forse non sarà coinvolgente come un film, ma anche *Age of Empires* può darci grandi emozioni.

POESIA

Non si discute: coi tuoi occhi abbagli
E chissà quanti cuori t'han sognato
Ma magari è tardi
E il fiore dell'amore è già sbocciato
Se posso farti, goccia nel mare ,
almeno un complimento
Io mi inchino:
Sei bella, sei una bianca, amata perla.

Lucciola ' 74

Una poesia con tanto di acronimo! Non so come ringraziarti - spero che la fama che indubbiamente ti verrà dall'essere pubblicato possa bastare.

CINEMA E VIDEOGIOCHI

Cara Nemesis,
per prima cosa saluto anche i ragazzi della redazione e mi congratulo con voi per la strepitosa rivista che pubblicate ogni mese (è la mia preferita!). Ho 14 anni e sono uno dei tanti appassionati di PC che spende la maggior parte del tempo libero a giocarci e a navigare sulla rete. I miei giochi preferiti sono *Shogun: Total War*, *Indiana Jones e la Macchina Infernale*, *Tomb Raider TLR*, *Age of Empires* (la serie) e *Mafia: The City of Lost Heaven*. Volevo parlarti di quanto è importante per me il computer (accompagnato dagli inseparabili giochi) e il Cinema; questi due amici sono riusciti a darmi delle cose che non avrei mai potuto apprendere da nessun'altra parte. Per esempio riuscire a cavarsela in una situazione difficile, e poi attraverso alcuni giochi sono riuscito a diventare un'abile stratega. Ho letto La Posta in Gioco del numero di ottobre e sono d'accordo con Alessio Fontana, che scriveva che i videogiochi possono trasmettere emozioni e che puoi fare l'impossibile quando ci giochi.
È tutto verissimo, i giochi possono darti molte emozioni, suggestionarti, rallegrarti, e alcune volte possono anche svelarti delle verità sul mondo attuale e passato. Spero che pubblicherete la mia lettera. Saluto ancora tutti e "Continuate Così!!"

Tiziano

In un certo senso, trovo sempre curioso il fatto che i videogiochi vengano accostati al cinema - ed è un accostamento più frequente di quello che si potrebbe pensare. Lo trovo curioso, perché, in un certo senso, credo che si tratti dei due mezzi di comunicazione (o intrattenimento) diversi...
Da una parte abbiamo un'esperienza sociale, quasi completamente passiva e genericamente accettata come forma d'arte, dall'altra ne abbiamo una tipicamente individuale, molto interattiva e ancora "rifiutata" dal mondo della cultura...
Eppure, come anche la tua lettera dimostra, le somiglianze ci sono eccome...

UN LIMITE DEI GIOCHI?

Cara Nemesis,
ti scrivo poiché, rigiocando ai miei sparatutto preferiti quali *Half-Life* e i suoi add-ons, *Quake 2* e *Arena*, *Unreal*, *Soldier of Fortune*, ho notato un difetto grandissimo: NON CI SONO I PIEDI DEL MIO PERSONAGGIO!
Per esempio, voi avete dato 9 ad *Half-Life* e di esso avete detto che era uno degli sparatutto più realistici (a parte gli alieni), inoltre di *Soldier of Fortune* avete detto che era stato curato in molte cose quali le espressioni dei personaggi, l'effetto delle armi... conclusione: *SoF* era anch'esso molto realistico. Ma in tutti e due manca una delle cose fondamentali per essere realistico: il corpo del personaggio! Per esempio, io non credo che se tu ti sparassi sui piedi saresti molto contenta... ma negli sparatutto i piedi non ci sono!
E adesso vi voglio parlare di un gioco al quale avete dato il voto 6: *Slave Zero*. Io infatti credo che questo gioco meriti almeno 8 se non 9 per lo sforzo che i programmatori hanno fatto nel mettere anche i piedi anche giocando con la visuale in 1° persona. È VERO O NO?
Avrei quindi una cosa da dire alla Valve, alla Sierra e alla Gearbox: Voi non avete fatto proprio niente di bello! Voi avete sviluppato soltanto la grafica, le Intelligenze Artificiali e molto altro tralasciando quei piccoli particolari che rovinano il capolavoro.
NB: Quello che ho detto per le ditte elencate qui sopra vale anche per quelle che hanno fatto uscire degli sparatutto (o comunque delle avventure in prima persona) dove non vi era traccia dei mezzi di locomozione del protagonista.
Fiducioso in una tua risposta ti porgo i miei saluti.

Cavalcavento
(cavalcavento@hotmail.com)

Cavalcavento, spero sinceramente che la tua sia una provocazione – perché se non lo fosse, credo che dovresti rivedere un po' le tue priorità... Insomma, non per essere una rompiscatole, ma ti vorrei far notare che, solitamente, chi gioca a uno sparatutto in prima persona tenta di guardarsi in giro, e di eliminare i nemici. Quelli che si guardano i piedi (mancanti) hanno spesso un'aspettativa di vita molto ridotta – un po' come nei giochi di guida, nei quali i piedi mancano più o meno per lo stesso motivo... Insomma, dovendo scegliere a cosa dedicare le risorse del computer, credo che "grafica", "trame" e "intelligenza artificiale" siano delle scelte più astute rispetto a "piedi"...

ANCORA SUI *SIMS*

Ciao Nemesis,
volevo scriverti riguardo alla lettera "Realtà e Simulazione" del mese scorso, ma non soltanto su quello.
1) Concordo con Cecco sul fatto che *The Sims* alla lunga si faccia ripetitivo e alquanto noioso, perché gira che ti gira si ripresentano sempre le stesse situazioni: scalare la scala lavorativa, dedicare un po' di tempo a migliorare le caratteristiche, assecondare i bisogni dei Sims, procurarsi il numero di amici necessario per lo "scatto" successivo, comprare nuovi mobili o oggetti o miglioramenti... e poi ripetere il tutto. Ciò potrebbe essere divertente se non avessi un numero di mobili, oggetti e miglioramenti relativamente limitati

Non c'è niente come un gruppo di samurai pronti all'attacco...

Spero che pubblicherai questa lettera.
CIAO SIETE MITICI!

Premesso che non sono io a decidere i Parametri, ho chiesto spiegazioni e mi è stato detto che *Falcon 4.0* è più completo (e complesso), mentre *F/A Super Hornet* è leggermente meno impegnativo e graficamente più aggiornato. Invece, "campagna dinamica" indica che il computer varia la situazione del teatro di guerra anche in conseguenza di come ci comportiamo noi durante le missioni. Naturalmente, non ho capito cosa volesse dire, ma spero che per te sia più chiaro.

Ciao... Volevo chiedervi se esiste un gioco simile al mitico *Thief*... Cioè che dia la possibilità di ragionare prima di ogni eventuale attacco, non come i classici giochi del genere "ammazza fino a farti venire i crampi alle dita".
Grazie
Ah, mi chiamo Beppe e ho 25 anni.

Sinteticissimo Beppe, il primo gioco che mi venga in mente che abbia qualche parentela con l'ottimo *Thief* è *System Shock 2* – forse è un po' meno cerebrale di *Thief*, ma è certamente un ottimo gioco, tutt'altro che limitato allo sparare ai nemici

Ciao Nemesis potresti pubblicare il mio indirizzo e-mail? È supersayanvegeta@katamail.it
Grazie in anticipo by VEGETA

Prego, figurati – piuttosto, vista tutta la gente che ha come soprannome in rete Vegeta, mi chiedo come facciano a non venirvi crisi d'identità...

Ciao Nemesis,
vorrei che pubblicassi il mio indirizzo Email

LETTERA DEL MESE (CHE VINCE UNA T-SHIRT DI EA SPORTS)

VALE SEMPRE LA PENA DI ASPETTARE?

Cara Nemesis,
Prima di tutto complimenti per la rivista che leggo da più di due anni, e naturalmente anche a te.
Volevo farti tre domande:
1) Vorrei cambiare il computer, ma in questi ultimi due mesi ho letto più volte dell'arrivo del nuovo Pentium 4, mi sapresti dire quanto bisogna aspettare per la sua uscita? E per il Pentium 3 a 0.13 micron?
2) Perché quando vengono provate delle nuove schede video si dà così importanza alle prove a 32 bit? L'occhio umano non percepisce differenze fra un'immagine a 32 bit, cioè 4 miliardi di colori, e una a 16 bit, cioè 65.000 colori.
3) Ho letto sul numero di luglio la prova di *Ultima Online Renaissance*, volevo sapere se per giocare è indispensabile sapere l'inglese? Oppure se ci sono giochi dello stesso genere ma in italiano? Ti ringrazio anticipatamente per la risposta.

Ciao
Stefano

Stefano, personalmente ritengo che non abbia quasi mai senso aspettare l'uscita del nuovo modello di processore – perché praticamente si trasforma in un'attesa infinita, dato che dopo il Pentium 4 ci sarà qualcos'altro e via dicendo. Detto questo, per i processori che ti interessano i tempi di attesa dovrebbero essere piuttosto contenuti – direi entro la fine della primavera, con ogni probabilità. Naturalmente, appena usciti costeranno un po'...
Per quanto riguarda le schede video, premesso che a 32 bit si visualizzano comunque 16 milioni di colori (gli 8 bit in più dei 24 servono ad altro), comunque la differenza si nota eccome – l'occhio umano percepisce circa sette milioni di sfumature e, soprattutto, percepisce facilmente gli stacchi tra un colore e l'altro.
Infine, per quanto riguarda *UO*, la soluzione è semplicissima: prova a giocarci (mica male, come gioco in regalo, vero?), e vedrai che anche senza l'inglese te la puoi cavare – anche se, naturalmente, saperlo ti apre molte possibilità in più.

Stefano ha vinto il premio di questo mese perché ha indovinato tramite sfera magica che regalavamo *Ultima Online Renaissance*.

IN BREVE

(corscia@tin.it), perché sono alla ricerca di persone per formare una lega di Fantacalcio per via telematica: chi è interessato può inviarmi una mail chiedendo informazioni; a proposito, se qualcuno in redazione volesse partecipare...
Zac Shar
PS: Dato che sono un patito di calcio, gli ho anche dedicato un sito all'indirizzo http://members.xoom.it/Zac_Shar: la grafica è un po' scarna ma i contenuti sono ottimi, se potessi pubblicare anche questo ti sarei grato...

Et voilà, cher Zac... Come noterai, il fatto che il calcio è per me un pianeta leggermente più alieno di Plutone non mi impedisce di cercare di venirvi incontro...

Cara Nemesis, quando ci regalerai un bel gioco d'avventura? L'ultimo è stato *Evidence*! Cosa ne pensi? Sai se è in programma?
CIAO
Enigma

Onestamente non ti saprei dire se ce ne siano altre in

rispetto all'ampiezza del concetto di gioco, e se le azioni non si limitassero a un "Parla", "Corteggia", "Balla", "Fai uno scherzo" eccetera... Non che non sia un gran gioco, una splendida idea, anzi. Io avrei un sogno: una comunità in rete fondata sul gioco *The Sims*, dando più spazio al dialogo (non più fumetti, ma frasi digitate dai giocatori), la possibilità di interagire maggiormente con il lavoro, di essere invitati in casa altrui e via dicendo, e nella quale ognuno parte da single e deve costruirsi la propria famiglia, seguendo le regole base dei *Sims* (bisogni, caratteristiche, oggetti).
2) Perché ancora non avete un sito Internet? Ce lo hanno le riviste peggiori, e voi che vi occupate di computer non lo avete?
3) Qualche mese fa avete dato in regalo il gioco *Battlecruiser 3000 AD*. Da un po' è uscita la versione 2.0, che praticamente è un nuovo gioco (a costi ridotti, naturalmente) e, più recentemente, *Battlecruiser 3020*.
Perché, visto che avete incluso la versione 1.0, non ci date anche la 2.0 (tanto è a costi ridotti!) o magari la 3020?

Ciao
Andrea

Carissimo Andrea, i punti che sollevi a proposito di *The Sims* non sono assolutamente da trascurare – in particolare, trovo ragionevole la critica al numero relativamente limitato di "sviluppi" disponibili. Certo, in questo modo è più realistico, però forse la longevità ne soffre un po'. Invece, l'idea del gioco online basato sui *Sims* è interessante – però, a pensarci bene, non è molto diverso da quello che può succedere in giochi come *Ultima Online* (in regalo questo mese!), se i nostri desideri e le nostre ambizioni sono più "cittadine" che "avventurose"...
Passando agli altri punti – per quanto riguarda il sito, ci sarebbe www.dailyradar.it, che pur non essendo proprio "giochiperilmiocomputer.it", ci va abbastanza vicino... Infine, a proposito di *Battlecruiser*, la mia autorità in merito è assolutamente zero, comunque ho girato il suggerimento a chi di dovere.

MA L'ESALTAZIONE DELLA VIOLENZA NON È UNA COSA BUONA...

Cara Nemesis
Sono due anni che leggo la vostra rivista, ma non so perché la lettera di Roberto sul numero di ottobre mi ha fatto venire voglia di replicare, forse perché mi sento coinvolto: io non penso che i videogiochi possano rendere una persona violenta. Chi dispone di una sua "sanità" mentale non viene di certo cambiato, per quanta violenza veda in un gioco. Ti posso dire che io amo l'esaltazione della violenza che si trova in alcuni giochi e non me ne vergogno, ma ciò non sta a significare che io vada per le strade ad uccidere persone, a rubare o altro – soltanto che mi piace sfogarmi un po' davanti al mio PC.
Un'ultima cosa: spero che non

Lo ammettiamo: nonostante ci fossero i piedi dei modelli, *Slave Zero* non ci è piaciuto molto...

IN BREVE

programma. Però, in effetti, a me le avventure piacciono molto, quindi proverò a parlarne ai capi...

Dico la mia sul calcio: il simulatore definitivo deve avere il rimpallo palo-portiere-goal e non passare nello stemo del n.1. Erwin.

Ehm. Sì, certamente.

Ciaoooooo Nemesisisisisisis (come hai detto tu)... Sono un giocatore incallito di *Quake 3 Arena* (sono il migliore 56k d'Italia... ehehehe). Volevo sapere dove e' finito il clan di GMC per *Q3*! Gorman sui server NGi non lo vedo mai! Continuate così andate benissimo!
Ciao, Paganini (iCQ: 78988235)

Chissà perche Kevorkian non ha voluto rispondere direttamente... Comunque, sembra che si lamentino delle connessioni che hanno, e altre scuse più o meno credibili...

La mia preghiera non è quella di cercare di smuovere uno, due o 200 addetti per cercare di far tornare nel millennio attuale la mia località, quanto quella d'avere qualche mappuccia formato jpg, o qualche editor d'oggetti o personaggi, o fileuccio sonoro tanto per uscire dai soliti "Yes?" e "Mmmh?" ed "I stand ready", che a lungo andare risultano un po' monotoni, per il mio *Baldur's Gate*.
Saluti baciccìosi...
LuX
(picalux@hotmail.com)

Prometto che cercherò di fare inserire qualcosa per *Baldur's Gate* e gli altri giochi della serie nel prossimo CD... Se però non dovessi riuscirci, promettimi che mi vuoi bene lo stesso...

esistano mai persone con la mentalità di Roberto (senza offesa) che controllano i videogiochi, dato che si finirebbe per giocare solo a *PC Atletica 2000*, in quanto è istruttivo e non contiene violenza .
Ciao Nemesis
Grazie per il tempo che mi concederai J J

Ciao UNNAMED

Caro Unnamed (o J J, non sono sicura di avere capito), per quanto io non sia favorevole alla glorificazione della violenza in quanto tale, devo dirmi d'accordo con te su un altro punto fondamentale – cioè che non è certamente sufficiente una partita a *Soldier Of Fortune* per trasformarci in assassini. È vero che potrebbe essere la goccia che fa traboccare il vaso – ma penso che lo stesso si possa dire di molti film, di molti libri, di molti titoli di giornale...

NIENTE NOVITÀ SU TWINSEN, PER ORA

Carissima e dolcissima Nemesis, intanto vorrei farti i naturali e scontati complimenti per la rivista e per te...
Volevo chiederti se ci sono notizie per quanto riguarda *LBA 3*.
In Internet si vocifera di un terzo capitolo, ma lo vorrei avere più informazioni.
Così ho deciso di scriverti e aspettare una tua risposta.
Ah, avrei una proposta: perché in ogni numero non lasciate una pagina dedicata ad una recensione fatta da un lettore?
Se la cosa avesse un seguito sarebbe interessante, no?
Intanto ti ringrazio della disponibilità e ti mando un bacione.

CIAO!!!
Oett@m84

Caro Oett (ho un riflesso condizionato che mi spinge a considerare "nome" qualunque cosa si trovi prima di un @), ho provato a cercare qualche notizia ufficiale a proposito di un seguito di *Little Big Adventure*, ma senza esito. Al momento, insomma, non ti direi di iniziare a mettere via i soldi. Invece, trovo molto interessante l'idea della prova scritta dai lettori – proverò a sentire le alte sfere per vedere cosa ne pensano (anche se non prometto nulla)...

Botta&Risposta

Non sappiamo come completare un gioco o risolvere un'avventura? Nessun problema! Mandiamo una lettera a **Botta & Risposta, Giochi per Il Mio Computer, Via Asiago, 45 20128 Milano** - la vera ancora di salvataggio per i videogiocatori!

VAMPIRE - THE MASQUERADE

D Cara Nemesis, complimenti per la rivista che ogni mese mi aggiorna sui giochi più belli. Recentemente ho acquistato *Vampire* e ho trovato qualche difficoltà nel monastero, dopo aver fatto tutti i tre livelli mi sono bloccato al mostro finale. Come devo fare per distruggerlo? Gentilmente mi potete dare la soluzione? Aspettando una vostra risposta vi saluto e vi ringrazio per la vostra cortesia.

Giacomo Michele Puglia, Salerno

R Caro Giacomo, la prossima volta sii un po' più preciso! Non è stato facile capire dove fossi e in cosa volessi essere aiutato! Comunque dovremmo essere a New York, nella Cattedrale al livello 2. Arriviamo in una stanza dove troviamo Lebussa ad aspettarci; parliamole...

Da qui possiamo prendere la strada che parte alle sue spalle e che ci porta in una stanza con alcuni mostri e due scrigni. L'altra strada ci porta all'interno del secondo livello. Andiamo. Arriviamo in una stanza con un Vozhd, due scrigni e un'altra strada. Prima di percorrerla (ci conduce da Vukodlak in persona) andiamo nell'Abyss e salviamo il gioco.

Raggiungiamo Vukodlak e vedremo anche Anezka vicino a lui.

Parliamo con lui e stiamo attenti perché...alla fine della conversazione ci attaccherà! Vukodlak è molto potente tanto da riuscire a uccidere uno dei nostri compagni (quasi) a ogni colpo. Il modo migliore per sconfiggerlo è usare la prigione di ghiaccio (Prison of Ice). In questo modo infatti rimarrà bloccato per alcuni secondi mentre lo attacchiamo.
Alla fine, dopo averlo sconfitto, ci ritroveremo in una stanza con alcuni nemici. Eliminiamoli e proseguiamo fino al "Muro della Memoria".

Qui troveremo otto Diari Parlanti ciascuno dei quali contiene le vere memorie di Anezka. L'obiettivo è aprire la porta alla fine della stanza, e per farlo dobbiamo mettere nell'ordine corretto i diari. Clicchiamo sul primo della parte sinistra della stanza, poi sul primo della parte destra, poi sul secondo della parte sinistra, poi sul secondo della parte destra e così via..

Alla fine Lily inizierà a commentare la storia e noi dovremo scegliere con molta attenzione le risposte. Dopo aver ascoltato tutti i diari la porta si aprirà. Nella stanza seguente troviamo Lebussa; parliamo con lei e durante il dialogo ci chiederà di seguirla.

Usiamo la voce di dialogo "I go, but with my sword at thy back"

Alla fine ci aprirà un muro e ci ritroveremo da Vukodlak. Andiamo verso l'uscita della Cattedrale e parliamo di nuovo con Vukodlak che prenderà le sue vere sembianze. Dovremo combattere ancora e ancora una volta usare la Prigione di Ghiaccio. Vi lascio al finale...

Planescape Torment riserva molte sorprese e una trama intricatissima.

EMERGENCY

D Cara Nemesis, ti scrivo perché sono bloccato in *Emergency* nella missione dove bisogna eliminare ogni pericolo e rimettere l'ordine in città, quella dove negli aiuti c'è scritto "thing". Ti prego illuminami.

Marco Cappuzzo, Cona (VE)

R Carissimo Marco devo tirare le orecchie anche a te: la prossima volta spiegami meglio dove ti sei bloccato, indicando (se riesci) il nome o il numero del livello.
Prima ancora di aiutarti ti rivelo un trucco valido per saltare da un livello all'altro. Durante il gioco, muoviamo il cursore sul pulsante "Opzioni" (senza cliccare) e inseriamo la parola SIXTEEN in maiuscolo. Questo codice attivare un trucco per cui da ora in poi possiamo scegliere il livello di gioco dal menu Opzioni e passare così da un missione all'altra.
Comunque penso che tu ti stia riferendo alla missione 24, dove dovremo fronteggiare una rivolta.

Prendiamo tre F302 con due Ufficiali di Polizia, un F105, un F203 con un dottore, un F110 e tre F303. Vediamo come affrontare questa situazione. ricordiamoci sempre di prestare immediate cure mediche a tutti i feriti, siano essi hooligan, civili o persone del nostro team.

La prima cosa da fare è arrestare gli hooligan vestiti di nero il prima possibile. Per farlo mandiamo un F302 e un F303 (con i cannoni ad acqua carichi) nella zona operativa e poi a sud-est. In quella zona c'è una strada che porta ancora più a est, seguiamola fino a trovare e raggiungere due hooligan. Attacchiamoli con i cannoni ad acqua mentre aspettiamo che arrivino i due ufficiali di polizia. Arrestiamoli e portiamoli via con l'F302. Mandiamo un F302 e un F303 a nord dell'area di missione fino alla prima intersezione.Arriveranno presto altri due hooligan da catturare allo stesso modo. Insomma dobbiamo arrestare prima tutti questi sei hooligan, rispondendo agli attacchi usando l'F105. Infine usiamo un F110 per spazzare via le barricate e liberare la strada ai dimostranti che sono di fronte alla prigione. Poi ordiniamo ai dimostranti di lasciare pacificamente

Sbrighiamoci a completare *Tomb Raider 4*: sta per uscire il quinto capitolo!

l'area. Ma come gestire i dimostranti non pacifici? Beh noi vi abbiamo aiutato abbastanza...

PLANESCAPE TORMENT

D Carissimi amici di GMC, sono un vostro affezionato lettore, che ha recentemente acquistato il bellissimo *Planescape Torment*. Ci ho giocato assiduamente per giorni e credo di essere giunto quasi alla sua conclusione.
Devo ammettere però di non riuscire in alcun modo a finirlo. Mi trovo bloccato nel punto in cui, dopo avere sconfitto l'angelo caduto Trias, dovrei recarmi nuovamente al Mortuari, trovare un portale per la Torre del Rimpianto e azionarlo attraverso il ricordo di un recente avvenimento fonte di rammarico (così mi dice il Journal).

Il problema è che io sono nel luogo indicato, ma purtroppo non riesco a trovare né il portale né la chiave per aprirlo e perciò non posso proseguire nell'avventura.
Per favore solo voi potete aiutarmi!
Un saluto e tantissimi complimenti a tutta la redazione!

Daniele Borin, Cossato (BI)

R Bene Daniele, dopo aver sconfitto Trias dovrebbe apparire un portale che ci riporta al *"The Hive"*. Arriviamo così alla parte finale del gioco, come tu avevi giustamente previsto. A questo punto possiamo anche migliorare la situazione del nostro gruppo ma è abbastanza inutile, tanto vale andare alla prossima tappa, al Mortuari. Torniamo alla stanza nella quale è cominciata la nostra avventura (la Preparation Room a sud-est al secondo piano). Trias ci aveva detto che saremmo andati alla Torre del Rimpianto per l'ultima volta. Andiamo al centro della mappa. In effetti ora dobbiamo usare un ricordo fonte di rammarico, come per esempio qualcosa legato ai nostri compagni e a quello che hanno fatto per crescere nell'esperienza. Prima di uscire, Morte ci tirerà un bella bomba. A questo punto dovrebbe apparire un portale. Prima di passare accertiamoci di avere l'Anello Negativo, la Sfera di Bronzo e l'anello di matrimonio di Deionarra. Sarebbe meglio inoltre avere un po' di incantesimi *DistruggiNuvola* e uno Scudo Infernale.
Passato il portale verremo separati dai nostri compagni; la Fortezza è a ovest, però prima dirigiamoci a Est. Deionarra ci sta aspettando a sud-est: ci dice qualche cosa di poca importanza e poi menziona l'importanza dell'orologio e del tempo... Mostriamole l'anello per triplicarne la potenza.

Quando saremo finalmente pronti potremo avvicinarci alla Fortezza ed entrare. Dopo il filmato con Ignus e il Trascendente saliamo le scale di corda (quelle a sud-est). Esaminiamo l'orologio e leggiamo il messaggio che abbiamo scritto noi stessi l'ultima volta che siamo stati qua. Il messaggio dice di ignorare le porta e usare invece i cannoni. Il primo è a nord-est dell'orologio nella stessa stanza. Esaminiamo il pannello, tiriamo la leva e seguiamo il filmato. Verremo teletrasportati in un'altra parte della Fortezza. Mettiamo in pausa il gioco e guardiamo la mappa. Da qui dobbiamo cavarcela da soli...

Riusciremo a entrare? Beh, non saranno due guardie mortali a impedire a un vampiro di superare quella porta....

TOMB RAIDER 4

D Cara Nemesis, è da molto tempo che seguo la tua rivista, e in particolare l'angolo della posta, e volevo farvi i miei più sinceri complimenti. Da un po' di tempo sono impegnato nel quarto episodio di Lara Croft. Dopo molto peripezie sono arrivato nella Biblioteca Perduta di Alessandria. Ho già recuperato una delle tre "stelle dorate", trovata nella porta dove si trovano la pertica e le lame rotanti. Dopo di che sono tornato nella stanza principale (vale a dire quella dove c'è la grande porta e le altre più piccole).

Da qui però non riesco più ad andare avanti, potreste suggerirmi i passi successivi da fare? Ti ringrazio anticipatamente e ti saluto calorosamente.

Alessandro Mannelli, Prato

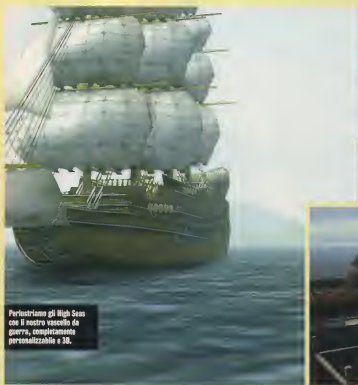
R Caro Alessandro, sei all'inizio del livello 21. Dici di aver recuperato una gemma, dopo aver passato la pertica e le lame rotanti. Però attenzione: dopo aver distrutto il primo guerriero metallico e aver recuperato la gemma con il piede di porco non dobbiamo tornare subito nella stanza bensì usare la scala a muro che troviamo in quella stanza. Saliamo e proseguiamo fino a incontrare un cavaliere metallico, da eliminare con la balestra (dopo averla opportunamente combinata con il mirino laser e equipaggiata di munizioni esplosive). Con due colpi precisi possiamo disarcionarlo e ucciderlo; con un terzo colpo spariamo alla corda del meccanismo che scattando ci fa accedere a una stanza segreta piena di oggetti. Prendiamo la gemma del cavaliere e inseriamola nella "serratura" apposita che troviamo nella stanza precedente. Si apre un cancello. Entriamo e tiriamo la corda, una volta sola.

Torniamo nella stanza con i due ingranaggi ed entriamo nella porta della parete a Ovest. In questa stanza troveremo una botola di legno, apriamola e nuotiamo attraversando il cancello aperto prima (tirando la corda). A questo punto con il piede di porco possiamo portare via altre due stelle dorate e tornare alla stanza centrale della libreria facendo tutta la strada a ritroso. Tornati dove eravamo all'inizio, entriamo nelle porte di sinistra e raggiungiamo il Planetario. Qui sistemiamo le tre stelle dorate e vedremo aprirsi dei cancelli che ci permetteranno di accedere ai globi colorati. Spostiamo il globo della Terra nel cerchio centrale.

Nella parete di Est troviamo il globo della Luna che va posto vicino alla Terra. Il globo con la banda verde va nel cerchio successivo, seguito dal globo con la banda rossa e infine dal globo con la banda arancione che occupa il cerchio più esterno. Si aprirà una porta e potremo così entrare nella Stanza dei Serpenti. Buon proseguimento!

Prima occhiata...

ONLINE PIRATES

Abbordiamo questo nuovo gioco online!

Perlustriamo gli High Seas con il nostro vascello da guerra, completamente personalizzabile e 3D.

Città e porti saranno completamente esplorabili e cambieranno costantemente.

ONLINE PIRATES NON CI DARÀ IL MAL DI MARE PERCHÉ...

- Potremo essere un pirata, un mercante, un esploratore o un soldato e fare tutto quello che *noi* vorremo.
- Un sistema grafico eccellente.
- Sembra che il gioco sarà distribuito gratuitamente (a parte una piccola quota mensile).

SVILUPPATORE	NED SOFTWARE	GENERE	GIOCO DI RUOLO ONLINE
CASA	GAMEPLAY STUDIOS	DATA DI USCITA	PRIMAVERA 2001

Buongiorno. Vi chiedo rispettosamente di consegnarmi quel vostro pesante borsello pieno di monete. Immediatamente.

CERTO, i pirati potrebbero non essere l'archetipo dell'eroe, ma le loro vite sono comunque avventurose. Una vita spesa in alto mare, saccheggiando e combattendo, con null'altro se non l'intermittente grido rauco di un amichevole gabbiano a disturbare il glorioso pomeriggio tropicale. Aggiungiamo passerelle da cui buttare i prigionieri in pasto agli squali, magie Voodoo, tesori sepolti, gambe di legno, occhi bendati e via dicendo e potremo capire perché gli sviluppatori siano sicuri che l'ambientazione saprà attrarre il pubblico.

Attualmente in sviluppo con i consociati Neo Software, *Online Pirates* promette di portare a un nuovo livello l'esperienza a più giocatori. Certo, l'abbiamo già sentito dire altre volte, ma con *Online Pirates*, pensiamo di avere delle buone ragioni per essere eccitati. *Online Pirates* sarà un mondo 3D riccamente dettagliato, costantemente in evoluzione che potrà ospitare un gran numero di giocatori in cerca di fama e fortuna. Ma i saccheggi non saranno il solo modo per farsi strada.

Ricchezza e reputazione possono essere ottenute diventando un trasportatore di merci, un marinaio, o un mercante. Differenti parti della nostra nave (come attrezzature e munizioni) possono essere migliorate, per renderla più veloce e robusta, e un'intera nuova nave può essere acquistata o rubata

"UN MONDO 3D DETTAGLIATO E IN COSTANTE EVOLUZIONE CHE POTRÀ OSPITARE TANTISSIMI GIOCATORI"

online. Il tutto supportato da una grafica ad altissimo livello. *Online Pirates* è destinato a essere il primo titolo multiplayer non-fantasy, e gli iscritti al gioco inizieranno con nient'altro che una semplice nave di classe-uno su cui imbarcarsi per una vita di combattimenti con sciabole e dissolutezza, e navigare i sette mari

Le isole possono essere scoperte, comprate o prese con la forza e quindi usate per nascondervi tesori, o vi si può edificare per richiamare colonizzatori. Una forte enfasi è posta sulla comunicazione fra giocatori, che potranno istituire gerarchie politiche, unire le forze con quelle di altri giocatori e unitamente partecipare a campagne sulle isole o per mare.

Non è un mondo facile: dovremo stare sempre un passo avanti ai nostri fratelli tagliagole e al temuto vascello della Marina Reale. Se la politica non è il nostro forte, potremo optare per una normale "avventura-gioco di ruolo". Potremo intraprendere missioni come la ricerca di un tesoro o di un'isola, recapitare la lettera di un nobile, salvare la figlia del governatore o metterci in contatto con i nativi di un'isola circondata da tempeste. Avremo la libertà di passeggiare per le città come di traversare le onde - e molto tempo e sforzi sono stati spesi per assicurarsi che l'ambientazione 3D fosse la più realistica e immersiva possibile.

Per far sentire da subito i nuovi giocatori all'altezza della situazione ci sarà un supporto e assistenza online con la possibilità di giocare un'avventura introduttiva prima di procedere nel mondo vero e proprio. Ulteriore aiuto all'interno del gioco ci verrà poi da utili caratteri che potranno assisterci in tempo reale mentre giochiamo. *Online Pirates* utilizzerà un nuovo concetto di server che effettivamente permetterà a un numero pressoché illimitato di giocatori di partecipare alla costruzione di una smisurata comunità online. Le case e le navi all'interno del gioco saranno suddivise in moduli, consentendo cambiamenti continui del mondo durante il gioco.

Complessivamente, le cose sembrano veramente promettenti. Citando Tim Gummer, direttore di Gameplay Studios: "Siamo convinti che *Online Pirates* infrangerà i limiti dei titoli multiplayer. È il primo non apertamente basato sul fantasy e ci aspettiamo che, grazie ai suoi superbi scenari, susciti molto interesse e raccolga un vasto pubblico". Inutile dire che non vediamo l'ora di poterci giocare!

LA FORMA DELLE NAVI

Le navi all'interno di *Online Pirates* sono completamente personalizzabili. Tutte le sezioni principali sono state pensate come moduli separati, così che i giocatori possano mischiarli e combinarli come preferiscono per creare la propria unica nave.

ATTENDERE PREGO!

***Online Pirates* dovrebbe vedere la luce nella primavera 2001.**

Costruiamo città e porti per dar il via a una nuova comunità.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Neo Software

Nazionalità: Austria

Nati nel: Gennaio 1993

Quanti sono: 34

Storia: I Neo Software progettano giochi di ogni genere, con una particolare preferenza per i giochi online. Nella loro produzione figurano diversi titoli per Amiga tra cui i noti *Fightin' Spirit* e *Whale's Voyage*. Collaborano con anche con altri sviluppatori, fra cui THQ, USF JoWooD e Magic Bytes (con cui hanno lavorato a *Rent-a-Hero*).

Li conosciamo per: *Black Viper, Cedric, The Clue!, Fightin' Spirit, Whale's Voyage, Whale's Voyage II, Alien Nations, Clue!2, Rent-a-Hero.*

Prima occhiata...

THREE KINGDOMS FATE OF THE DRAGON

Uno strategico basato su un romanzo cinese del 14° secolo che parla di una guerra cinese del 3° secolo dopo Cristo.

Il livello di dettaglio rivaleggia senza problemi con quello di *Age Of Empires II*.

Le unità in formazione metteranno in atto le nostre elaborate strategie.

GLI ASSI NELLA MANICA DI *THREE KINGDOMS: FATE OF THE DRAGON*

- Ogni regno vanterà unità uniche che renderanno ogni fazione diversa dalle altre.
- Come in *Civ II*, la diplomazia giocherà un ruolo fondamentale nelle nostre tattiche.
- Un'affascinante trama, basata su un romanzo storico.
- La strategia nei combattimenti sarà più complessa che nei normali giochi in tempo reale.

SVILUPPATORE	OVERMAX	NERE	STRATEGIA
CASA	EIDOS	DATA DI USCITA	APRILE 2001

PER cosa sono famosi i cinesi? Per la polvere da sparo, gli orologi solari, i rilevatori di terremoti a pallina, gli aquiloni, e potremmo anche citare dei muri veramente lunghi... Inoltre, se tutto va bene, anche per *Three Kingdoms: Fate Of The Dragon*. Beh, al momento non è ancora pronto - ma gli sviluppatori della Overmax Studio stanno lavorando duramente perché possa giungere a noi per il prossimo anno.

Shogun: Total War ha tratto notevoli benefici dall'aver mescolato ai cliché della strategia in tempo reale elementi di storia e cultura orientale, e *Three Kingdoms* ha tutte le carte in regola per seguirne le orme.

Infatti, il gioco è basato su un romanzo storico del quattordicesimo secolo, Il "Romanzo dei Tre Regni", che narra di uno dei più famosi e turbolenti periodi della storia cinese. Nel 184 dC, una enorme ondata di rivolte portò al rovesciamento della dinastia cinese che al momento governava il paese, lasciando quindi posto a tre diversi "signori della guerra" che assalirono i regni rivali e combatterono per la supremazia per quasi cento anni, fino al 280 dC. Furono novantasei anni di morte, distruzione e indicibili massacri e saranno anche lo sfondo su cui si combatteranno le nostre feroci e selvagge battaglie.

Letteralmente centinaia di unità si scontreranno su enormi campi di battaglia.

Cercando di ricreare un'ambientazione fedele al periodo della dinastia Han, *Three Kingdoms* presenterà 19 autentiche costruzioni e più di 30 oggetti dell'epoca. Ma non aspettiamoci che questo gioco strategico sia tutto impostato su un banale schema "costruisci gli edifici, sforna le unità, spediscile in battaglia". La forza dei nostri soldati sarà determinata da diversi fattori, quali i rifornimenti di cibo, l'esperienza dei nostri generali e la disposizione al sacrificio e analogamente le nostre prestazioni potranno essere incrementate con l'assunzione di mercanti, spie e vari altri ufficiali. Le nostre truppe comprenderanno fanti, arcieri, spadaccini e cavalleria. Il fante che otterrà un cavallo diventerà un cavaliere, mentre i cavalieri saranno degradati a fanti qualora i cavalli fossero uccisi (come anche accade in un altro gioco di strategia ispirato all'oriente e attualmente in sviluppo *Battle Realms*, di cui abbiamo parlato il mese scorso). I maghi potranno lanciare incantesimi da battaglia (questo forse non è proprio fedele alla storia), e sarà possibile reclutare un comandante esperto per organizzare gli accampamenti e adottare particolari tattiche di combattimento come le imboscate, la mimetizzazione o gli attacchi incendiari. Potremo reclutare i nostri generali fra ben 300 storicamente esistiti - ognuno con differenti specialità e abilità caratteristiche.

Al momento, ci sono ancora scarse informazioni su come funzionerà la modalità multigiocatore; quello che è sicuro è che il programma supporterà fino a otto giocatori che potranno sfidarsi o allearsi fra loro. Speriamo che il gioco finito mantenga le promesse...

"VI SARANNO 300 GENERALI OGNUNO CON DIVERSE CARATTERISTICHE"

Il gioco sarà all'altezza del libro che lo ha ispirato?

UN ONORABILE VOLTO

Grazie alla struttura aperta di *Three Kingdoms*, i giocatori potranno importarvi le proprie foto per utilizzarle come volti dei personaggi principali; un elemento che aggiunge un tocco d'originalità e divertimento al gioco e che è stato generalmente poco sfruttato.

Potrebbe esserci anche la possibilità di assediare!

ATTENDERE PREGO!

Il gioco arriverà nei negozi (e sui nostri computer) entro la prossima estate.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Overmax Studio

Nazionalità: Cina

Nati nel: 1995

Quanti sono: 15

Storia: la sede è a Hong Kong. Nel 1996 fu il primo sviluppatore cinese a distribuire un gioco per computer all'estero.

Li conosciamo per: Essenzialmente giochi per console; *Hooves Of Thunder*, *Sports Pinball*, *Metal Knight*

GMCNEWS
L'UNIVERSO DEI VIDEOGIOCHI IN UNDICI PAGINE

SPECIALE

IN RETE CON LA CONSOLE NEMICA

Presto potremo misurarci sui server online contro i possessori di Dreamcast, PlayStation 2 o X-Box.

I giocatori su console potranno essere degni sfidanti.

Fin dalla sua concezione, il gioco multiutente su Internet è stato un geloso feudo dei possessori di PC. Un feudo che viene ora minacciato dalle console dell'ultima generazione: improvvisamente, i server per più piattaforme diverse sono una realtà. Naturalmente sono gli sparatutto 3D in prima persona il fiore all'occhiello delle modalità multigiocatore, e *Quake III Arena* sarà il primo titolo a dare ai veterani la possibilità di giocare online contro i possessori di console. Il server europeo della Dreamcast, DreamArena, darà ai giocatori su PC la chance di misurarsi con i nuovi utenti circa un mese dopo l'uscita ufficiale di *QIII* su questa console, un tempo calcolato per consentire ai novizi di allenarsi.
I pacchetti per rendere il tutto compatibile e i nuovi livelli (tratti da *Team Arena*) saranno disponibili, e chiunque abbia un PC e un modem potrà scaricarseli. I giocatori su PC potranno fare da ospiti per partite contro giocatori su DC. La nascita di questo ibrido PC/console non è stata facile: anche *Half-Life* per Dreamcast avrebbe dovuto offrire una simile compatibilità, ma probabilmente la cosa avverrà in seguito, in un CD aggiuntivo, e la compatibilità del gioco è stata annunciata ma non ancora realizzata. La versione di *Unreal Tournament* per DC dev'essere notevolmente alterata per poter girare sulla limitata memoria della console, tanto che i piani per una possibile compatibilità sono, attualmente, stati messi da parte. Gli

> **"Q3A ci farà incontrare in rete i possessori di console"**

sviluppatori e le case di software hanno le loro idee riguardo a questa compatibilità multi-piattaforma.
La Codemasters ha recentemente annunciato il lancio del Multi-player network (CMN) e la Capcom sta per lanciare qualcosa di simile entro l'anno prossimo. Tutti i nuovi titoli Codemasters usciranno con un codice compatibile con questo sistema (*Insane* sarà il primo a inaugurare questa nuova filosofia).
Attualmente questa compatibilità coinvolge solo i PC ma presto usciranno i supporti software per PlayStation 2 e (quando la console sarà disponibile) X-Box. Dall'autunno del 2001 la Capcom farà uscire giochi compatibili con la rete su PC, Dreamcast, X-Box, PlayStation 2 e Gamecube simultaneamente, permettendo ai giocatori di misurarsi l'uno contro l'altro indifferentemente su Internet. Nonostante alcune difficoltà tecniche iniziali (la DC ha un modem a 33kbps; mentre la PS2 e l'X-Box avranno la possibilità di connessioni a banda larga) la compatibilità multi-piattaforma è ormai una realtà, anche se il suo successo dipenderà dalla comunità dei giocatori. I giocatori su PC si stanno già leccando i baffi pensando al massacro di giocatori su console che faranno (quanti possessori di console compreranno tastiera e mouse?) con gli sparatutto 3D in prima persona, ma con l'ampliamento dei generi potrebbe esserci un maggior equilibrio, o forse addirittura un ribaltamento radicale, nel rapporto di forza.

STAR TREK: AWAY TEAM
Teletrasportiamoci sul pianeta!

Giocare a *Star Trek: New Worlds* a qualcuno può essere sembrato strano: tutto sommato le battaglie terrestri campali non sono mai state una parte dell'universo di Gene Roddenbeerry. Il prossimo titolo in uscita, *Away Team*, è molto più interessante e coerente con lo show televisivo. Come *Commandos*, utilizza un sistema da gioco di strategia in tempo reale per metterci al controllo di un piccolo e agile gruppo di ufficiali della Federazione divisi in cinque categorie specializzate: medicina, scienza, ingegneria, comando e sicurezza. Al più presto pubblicheremo un'anteprima completa del gioco.

■ **L'Activision prevede l'uscita del gioco entro Natale.**

BALLISTIC

Moto lanciate a folle velocità dentro un tunnel.

PAG. 24

BATTLEFIELD: 1942

La Seconda Guerra Moniale ritorna in questo gioco.

PAG. 27

HOSTILE WATERS

L'arte della guerra secondo i creatori di *Expendable*.

PAG. 25

SIMULATORE DI VOLO

YAGER

Voliamo nei cieli del futuro.

I simulatori di volo devono essere divertenti, come ci ha ricordato il recente *Crimson Skies*. Tutti devono avere la possibilità di decollare su un velivolo d'acciaio armato con missili a ricerca, mitragliatrici, razzi e bombe al napalm, giusto? Per questo siamo eccitati all'idea dell'arrivo di questo nuovo titolo in stile arcade della casa tedesca Yager Development. Ambientato in un universo fantascientifico (del quale potremo fare la conoscenza tramite un fumetto online all'indirizzo www.yager.de) il gioco ci farà immergere in una storia coinvolgente. Le immagini mostrano già un elevatissimo grado di dettaglio del paesaggio, da sempre un punto debole di questo genere, e il suo stile d'azione pura troverà certamente molti fan, soprattutto con le modalità multigiocatore cooperativa e "death match" che ci incolleranno al monitor. Francamente, sembra troppo bello per essere vero, quindi pubblicheremo ulteriori dettagli non appena sapremo qualcosa di più.

■ La THQ farà uscire *Yager* entro l'estate del 2001.

Gli sviluppatori affermano che avrà "la migliore grafica mai vista in un simulatore di volo". Forse è vero...

STRATEGIA

IRON DIGNITY

La dignità del guerriero.

Il prossimo progetto della Topware vede l'emisfero occidentale in conflitto con quello orientale nel 2050. La Cina si allea con i suoi vicini e lancia un attacco alle nazioni occidentali. Il caos imperversa e soltanto i gruppi speciali potranno dare speranza alla democrazia. Sebbene sia ancora ai primissimi stadi di sviluppo, il sistema grafico ci sembra già molto promettente. Si tratta, naturalmente, di un gioco di strategia in tempo reale che ci consentirà di prendere il controllo di singole unità e di vari tipi di veicoli, come automobili, aeroplani, elicotteri, robot da battaglia e via di questo passo. Le varie missioni includeranno la spedizione delle nostre truppe in territorio nemico, il recupero di ostaggi, la raccolta di informazioni segrete o l'eliminazione di piccoli avamposti ostili. La Topware ha promesso missioni di giorno, di notte, sotto terra e persino deathmatch e gioco multiutente cooperativo.

■ *Iron Dignity* avrebbe dovuto uscire entro il marzo 2001, ma è stato rimandato a data da destinarsi.

PILLOLE

STRANE SCELTE

I fan della serie Oddworld potrebbero essere rimasti perplessi apprendendo dell'uscita, annunciata questo mese, del prossimo titolo tridimensionale, *Oddworld: Munch's Oddysee*, sulla console della Microsoft, l'X-Box, nonostante i mesi passati a sviluppare questo titolo per PlayStation 2 e PC. Lorne Lanning, presidente della Oddworld, è diventato

una sorta di critico dell'hardware della console Sony. L'architettura dell'X-Box, invece, deriva dalla tecnologia PC e renderà la conversione di *Munch's Oddysee* per computer molto più semplice e concreta.

LUKE ALLA RISCOSSA

Il designer J. E. Sawyer della Black Isle ha recentemente annunciato in uno dei forum su Internet, che uno dei personaggi maschili di *Icewind Dale* è stato doppiato nientemeno che da Mark Hamill in persona. Qualcuno si ricorderà di questo attore per le sue interpretazioni nella serie videoludica di *Wing Commander*. E forse anche per la parte di Luke Skywalker in "Guerre Stellari"...

STRATEGIA IN TEMPO REALE

TIMES OF CONFLICT

Guerre su un pianeta lontano lontano...

■ È tempo di guerra, di violenza, di conflitto. Saremo protagonisti in *Times of Conflict* di uno scontro bellico su un pianeta chiamato Edhaer, a capo di una tra tre diverse civiltà tecnologiche che si fanno guerra tra di loro per la conquista e il predominio sul territorio. Non c'è possibilità di dialogo, di alleanza o di tregua. Tra i punti di forza con cui questo gioco è stato presentato vogliamo sottolineare il fatto che gli eserciti potranno contenere più di mille unità per parte, con un livello di IA che ci permetterà di gestire scontri davvero epici senza impazzire. Dovremo anche scegliere un eroe particolare che dovrà fare da ispiratore e da guida per la nostra civiltà. L'insieme suona decisamente interessante: sul prossimo numero potremmo essere già in grado di pubblicare una prova completa di questo titolo di strategia 3D in tempo reale.

■ ***Times of Conflict*** **della Microids uscirà tra breve in tutti i negozi.**

Centinaia di unità in scontri epici con una grafica mozzafiato.

GUIDA/ARCADE

BALLISTIC

Guida ad altissimo livello. Anche se sotterraneo.

■ I requisiti minimi di sistema sono un nemico del giocatore: molto spesso riceviamo lettere di lettori che si lamentano del fatto che il loro PC, praticamente nuovo, non riesce a far girare questo o quel nuovo titolo. Per chi, comunque, ha una scheda grafica dell'ultima generazione, certamente il nuovo titolo degli sviluppatori della Grin Inc. non costituirà un problema. Il loro primo gioco è infatti un titolo di guida futuristico in stile *Wipeout* che si presenta come "Il più veloce del mondo". Guideremo delle macchine hovercraft magnetiche che (come in *Rollcage*) sono in grado di movimenti completi a 360°. Non sappiamo se dare fiducia a un team che sovrastima l'aspetto tecnico della realizzazione di un gioco, ma le prime immagini sembrano promettere molto bene.

■ ***Ballistic*** **dovrebbe uscire entro la fine di quest'anno.**

Dovremo possedere un PC super-potente per sfruttare al massimo quello che *Ballistic* ha da offrire.

AZIONE/STRATEGIA

BATTLEFIELD: 1942

La Seconda Guerra Mondiale ci attende sul campo.

Sebbene il debutto della Digital Illusion nel mondo dei giochi militari in prima persona non sia stato eccezionale (*Codename Eagle*), ha certamente portato una ventata di novità e di vigore al genere, per esempio con la quantità di veicoli a disposizione del giocatore e con degli scenari molto drammatici e interessanti. *Battlefield: 1942* dovrebbe essere ancora più coinvolgente. Si basa su un sistema grafico nuovo realizzato dagli sviluppatori che permette modelli totalmente dinamici e un sistema fisico accurato, con caratteristiche speciali che consentiranno di avventurarci per terra, per mare e per aria: potremo guidare carri armati o persino bombardieri pesanti. Uscirà in contemporanea con *Hidden & Dangerous 2*, quindi la competizione sarà senza esclusione di colpi.

Usare dei bidoni di carburante come protezione non è una buona idea.

■ **Il titolo dovrebbe essere disponibile entro l'autunno del 2001.**

AZIONE/AVVENTURA

HOSTILE WATERS

Tutti a bordo della portaerei della Rage.

È un po' che non sentiamo parlare del nuovo titolo di azione e strategia della Rage ispirato a *Carrier Command*. Il nostro agente segreto di Birmingham ha deciso di investigare, ed ecco le novità.
Si tratterà di un titolo con una serie lineare di missioni divise tra di loro, con una forte componente narrativa. Dovremo costruire e successivamente controllare i vari veicoli da combattimento tramite una mappa strategica, con un sistema che ricorda un po' quello di *Hidden and Dangerous*. La storia è stata scritta da un autore di fumetti, Warren Ellis ("Transmetropolitan", "Planetary", "Authority"), e l'uscita è stata rimandata per implementare le modalità multigiocatore. Pubblicheremo un'anteprima completa del gioco con tutte le informazioni a nostra disposizione appena avremo tra le mani qualcosa di più concreto.

■ **Potremo divertirci con *Hostile Waters* entro marzo 2001.**

Effetti speciali in quantità dalla Rage: riflessi, un sacco di poligoni a grandi esplosioni ovunque.

PILLOLE

DUCATI WORLD

Abbiamo detto spesso che l'attenzione ai dettagli rende un gioco particolarmente bello e interessante e, in questo caso, è decisamente vero. *Ducati World* è un gioco di guida basato su una licenza di questa marca di motociclette italiane, sviluppato dai programmatori responsabili di *Rollcage*. L'attenzione ai dettagli, in questo caso, è decisamente maniacale, possiamo assicurarlo. In questo titolo saremo in grado di scegliere la moto da guidare tra tutti i modelli esistenti, dai "Cucciolo" originale fino alle moderne moto da 750 cc. Il titolo comprenderà ben 20 modalità di gara differenti su otto percorsi diversi.

AMERICA: NO PEACE BEYOND THE LINE!

La Data Becker ha realizzato un gioco di strategia in tempo reale in stile *Age of Empires* tra cowboy. Ci sono quattro gruppi di cui possiamo prendere il controllo: Americani, Indiani, Messicani e Coloni. Il tutto è giocato secondo i più canonici stereotipi hollywoodiani, con desperados, capi indiani e pistoleri. Sembra molto irriverente e decisamente molto, molto divertente.

UFFICIALE!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER TOP 20

Una bandiera pirata sventola sull'albero maestro della classifica!

Gioco	
1 - Fuga da Monkey Island (LucasArts)	DIC 00, 9
2 - FIFA 2001 (EA Sports)	NOV 00, 9
3 - Superbike 2001 (EA Sports)	OTT 00, 9
4 - Grand Prix 3 (Hasbro Interactive)	AGO 00, 9
5 - Baldur's Gate II (Virgin)	NOV 00, 9
6 - Star Trek Voyager: Elite Force (Activision)	OTT 00, 9
7 - Sacrifice (Shiny)	DIC 00, 8
8 - Deus Ex (Eidos)	AGO 00, 8
9 - Age of Empires II The Conquerors Exp. (Microsoft)	SET 00, 7
10 - C&C: Red Alert 2 (Electronic Arts)	NOV 00, 8
11 - Diablo II (Sierra)	AGO 00, 9
12 - Homeworld Cataclysm (Sierra)	NOV 00, 8
13 - Vampire: The Masquerade- Redemption (Activision)	LUG 00, 8
14 - Icewind Dale (Virgin)	SET 00, 8
15 - Ground Control (Sierra)	AGO 00, 8
16 - Shogun: Total War (Electronic Arts)	GIU 00, 9
17 - Blair Witch Volume One: Rustin Parr (GoD)	NOV 00, 8
18 - Crimson Skies (Microsoft)	DIC 00, 8
19 - Quake III Arena (id)	GEN 00, 9
20 - Metal Gear Solid (Microsoft)	DIC 00, 8

OLTRE LE ALPI

Diamo un'occhiata a quello che succede questo mese nelle classifiche di vendita negli Stati Uniti e in Gran Bretagna...

STATI UNITI	GRAN BRETAGNA
1. C&C Red Alert 2	1. Who Wants to Be...
2. Baldur's Gate II	2. Baldur's Gate II
3. The Sims: Vivere alla grande	3. The Sims: Vivere alla grande
4. AoE II: The Conquerors	4. AoE II: The Conquerors
5. Rune	5. ST Voyager: Elite Force

IN AVVICINAMENTO

Quanto manca al momento in cui potremo installare il nostro gioco preferito sul computer? Ce lo rivela il "radar" del magazine on-line www.dailyradar.it!

I PIÙ ATTESI

GIOCHI DEL MESE

Ogni mese, Giochi per Il Mio Computer seleziona alcuni fra i migliori titoli disponibili nei negozi. Se abbiamo intenzione di regalarci o regalare un gioco, oltre alle prove del mese, ci conviene dare un'occhiata a questa pagina!

FIFA 2001 (Nov 00, 9)
In un paese dove risiedono 55.000.000 di commissari tecnici, non possiamo aspettarci che il meglio in termini di giochi di calcio per computer. L'ultimo capitolo della serie di *FIFA* ci offre poche novità di rilievo, ciononostante siamo di fronte ancora una volta a un gioco spettacolare e divertente. Senza rivali. Come sempre.

CRIMSON SKIES (Dic 00, 8)
Pilotare un aereoplano in mezzo a una pioggia di proiettili incandescenti non è mai stato così facile. *Crimson Skies* è una riuscitissima miscela tra un simulatore di volo e un gioco d'azione. Potremo volare su tanti aerei dalle fogge quantomeno strane, e vivere avventure degne di un Robin Hood dell'aria. il divertimento è assicurato.

SUPERBIKE 2001 (Ott 00, 9)
Gli sviluppatori italiani della Milestone ce l'hanno fatta ancora una volta. Come è tradizione per la EA Sports, il simulatore motociclistico della serie *Superbike* si pesenta nell'incarnazione che ci accompagnerà per tutto il 2001. Il risultato finale è un piccolo capolavoro, che difficilmente troverà rivali nei cuori degli appassionati.

QUAKE 3 ARENA (Gen 00, 9)
Verrebbe da dire che ogni epoca ha il suo *Quake*, così anche il nuovo millennio è stato inaugurato dal capolavoro definitivo nel genere degli sparatutto. Brutale nella sua semplicità, *Quake 3 Arena* è la chiave d'accesso privilegiata al divertimento multigiocatore, senza disdegnare le battaglie contro il computer.

FUGA DA MONKEY ISLAND (Dic 00, 9)
Questo quarto capitolo segna l'attesissimo ritorno di una delle avventure per computer più amate di sempre. Anche *Monkey Island* ha fatto il grande passo nella terza dimensione, ma tutto il resto è rimasto fedele alla tradizione: intrighi, trabocchetti ingegnosi e tanto buonumore.

C&C: RED ALERT 2 (Nov 00, 8)
Un nome che è una garanzia, nel campo dei titoli strategici in tempo reale, si ripresenta in una nuova incarnazione. A differenza che in passato, ci troveremo a combattere all'interno di scenari urbani molto noti come New York o Parigi. Imperdibile per gli appassionati della serie.

BALDUR'S GATE II (Nov 00, 9)
Arrivata gloriosamente alla seconda incarnazione, la saga di *Baldur's Gate* sembra destinata a entrare nell'olimpo dei migliori giochi per computer di sempre. Legato a una delle ambientazioni Fantasy più vaste e affascinanti, questo titolo è la nuova pietra di paragone dei GdR.

HOMEWORLD CATACLYSM (Nov 00, 8)
Il primo *Homeworld* è stato acclamato come uno dei titoli più innovativi nel settore dei videogiochi strategici in tempo reale. A distanza di un anno, è arrivato il momento di riscoprirlo in un'espansione che non richiede il gioco originale. 17 missioni immerse in una grafica da fantascienza.

SACRIFICE (Dic 00, 8)
Strategia di stampo epico, in questo titolo che ci vede impegnati in una lotta tra potenze arcane. Tanta azione, tattica e una cornice grafica davvero spettacolare ci attendono nel nuovo gioco di Dave Perry, il papà di *Messiah* e *MDK*. Prepariamoci a una frenetica raccolta di anime e incantesimi.

STIAMO ANCORA ASPETTANDO

Alcuni titoli procedono inesorabili ma, soprattutto, lenti.

OBI WAN
(LucasArts)

La Forza non brilla in questo gioco. In un recente comunicato, la LucasArts ha deciso di rimandare la pubblicazione di *Obi Wan* fino alla primavera del 2001. Non serve uno Jedi per capire che non è ancora finito.

SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS
(Codemasters)

Dovremo ancora attendere fino a febbraio per vedere questo mix tra azione e picchiaduro di stampo fantasy. In fondo, sono solo tre mesi.

GIANTS
(Virgin)

Sembra finalmente prossimo l'arrivo sugli scaffali dei negozi di *Giants*. Gli sviluppatori affermano che il bilanciamento del gioco tra le varie missioni richiede ancora qualche ritocco, ma fonti informate ci dicono di pazientare fino a dopo Natale.

GIOCHIAMO IN RETE NETNEWS

QUALCHE ANNO FA, AGLI ALBORI DELLA DIFFUSIONE COMMERCIALE DI INTERNET, UNA PICCOLA SOCIETÀ ISRAELIANA INIZIAVA A PRESENTARE UN PROGRAMMA CHE AVREBBE CAMBIATO MOLTE COSE…

A una prima occhiata, Internet attualmente si "regge" su due elementi: il World Wide Web (che per molti è Internet) e la posta elettronica. Tuttavia, una terza applicazione sta vedendo aumentare la sua popolarità con uno sviluppo quasi geometrico: parliamo delle varie forme di "Instant Messaging", cioè i messaggi istantanei. Il concetto alla base dell'Instant Messaging in tutte le sue forme è permettere a due utenti di parlare tra di loro senza dover passare per un server (come succede con le chat basate su WWW) o dover aspettare decine di minuti (come può succedere con l'email).

Il primo, e sicuramente più diffuso, programma per Instant Messaging è **ICQ**, creato anni fa dalla Mirabilis. ICQ (che è liberamente scaricabile da www.icq.com), infatti, conta ormai ottantadue milioni di utenti sparsi per il globo. I vantaggi di ICQ, oltre alla fenomenale diffusione, sono vari: innanzitutto, il fatto che lo si possa usare anche come chat con più utenti, nonché la possibilità di scambiarsi file, lo rende un interessante aiuto per chi ha necessità di telelavoro. In secondo luogo, la sua considerevole espansibilità (grazie a una serie di plugin) e le ottime possibilità di interfacciarsi con le pagine WWW ne stanno facendo anche un versatile strumento per webmaster e utenti avanzati. Purtroppo, allo stesso tempo, entrambe le caratteristiche lo rendono anche un target ideale per utenti malintenzionati, che continuano a trovare nuovi modi per aggirare le misure di sicurezza del programma…

Un altro diffuso sistema di comunicazione istantanea è quello di AOL, che con il suo **AIM Express** (che si può scaricare da www.aol.com, oppure installare insieme a Netscape Communicator) può contare su una considerevole base installata e un forte spirito di comunità. Probabilmente la caratteristica più interessante di AIM Express sono le stanze tematiche (presenti comunque anche in ICQ), che permettono di trovare un gran numero di utenti interessati a qualunque argomento.

Una terza possibilità già piuttosto diffusa è l'italiano **C6**, che possiamo scaricare da www.atlantide.it/c6/. Come per ICQ, anche C6 è un programma a se stante (a differenza di AIM Express, che si appoggia al browser), che potremo quindi tenere aperto o chiuso a seconda delle nostre esigenze. Una delle possibilità più interessanti offerte da C6, senza dubbio, è la possibilità di ricercare contatti per profilo – all'iscrizione, infatti, ci verrà richiesto di compilare una scheda con alcuni tratti caratteristici (dalla località di residenza agli hobby). In questo modo, potremo successivamente contattare (o essere contattati da) persone che condividano i nostri interessi o siano esperti in materie che vogliamo approfondire.

Va sottolineato che tutti e tre i programmi che abbiamo segnalato fin qui condividono, in modo più o meno marcato, un "problema" – cioè la difficoltà di funzionamento quando l'utente (o gli utenti) si trova dietro un firewall (un tipo di protezione di rete che impedisce il

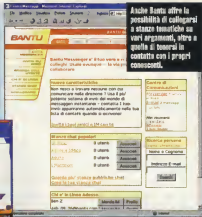
UNREAL TOURNAMENT

FROZT

Il MOD che viene dal freddo…

Il radar distingue tra giocatori congelati e giocatori "caldi" – ma non tra compagni di squadra e avversari.

La caratteristica principale di questo mod, destinato alla modalità team deathmatch di *Unreal Tournament*, è il marcato accento sul gioco di squadra. Al posto della salute, infatti, troviamo la "temperatura" – ogni volta che un giocatore viene colpito, questa si abbassa, fino ad arrivare a zero. Quando questo succede, il giocatore rimane "surgelato" – al che possono succedere tre cose: rimanendo da solo, si scongela nel giro di sei minuti; se un suo compagno di squadra gli sta vicino, la temperatura si rialza nel giro di pochi minuti; infine, se tutta una squadra è congelata, l'altra squadra segna un punto e si rinizia da capo. Con ottimi effetti grafici (che comprendono anche un radar nello HUD) e una notevole enfasi sul gioco di squadra, *Frozt* sembra essere un mod da tenere sott'occhio. Possiamo scaricarlo da www.planetunreal.com/frozt

passaggio di alcuni tipi di flusso di dati)
Sebbene esistano vari modi per aggirare il problema, resta il fatto che non tutti gli utenti sono disposti a imbarcarsi in una serie di esperimenti di configurazione, che spesso si rivelano anche infruttuosi. Un'alternativa interessante e sempre più diffusa è la comunicazione istantanea tramite WWW - sebbene sia certamente meno comoda dell'avere un programmino che risiede nella barra dei programmi di Windows, talvolta può trattarsi dell'unica soluzione.
Anche in questo caso esistono varie possibilità, però l'unica davvero efficace sembra essere **Bantu** (www.bantu.com), che non risente negativamente dei firewall e permette comunicazioni molto veloci (anche con utenti di ICQ o AIM Express), il tutto senza necessità di installazione o configurazione di software. Basta registrarsi, e siamo pronti a partire.

Anche Bantu offre la possibilità di collegarsi a stanze tematiche su vari argomenti, oltre a quella di tenersi in contatto con i propri conoscenti.

VOX POPULI

http://www.geocities.com/clantgn
Il sito del clan The Guardian Of Night (*Diablo* e *Diablo II*), realizzato con notevole cura e gusto. Buona anche la intro in Flash.

http://www.radio.3000.it/
Un gradevole esperimento di radio online. Tre DJ ci intrattengono con trasmissioni parzialmente in diretta e parzialmente registrate.

http://lande.tsx.org/
Un videogioco 3D amatoriale, ma piuttosto interessante (ancora in fase dimostrativa). Peccato per l'esorbitante numero di finestre aperte dal sito...

http://utenti.tripod.it/Legapokemon
Un sito dedicato ai Mostri Tascabili...

http://www.cell2k.3000.it/
Come suggerisce anche il nome, Cell2K è un sito dedicato al mondo della telefonia cellulare, con suonerie, prove di modelli e via dicendo.

ULTIMA ONLINE

LA TERZA ALBA DI BRITANNIA

Il primo gioco di ruolo on line non si dimentica mai...

La Origin ha recentemente annunciato la futura pubblicazione di un nuovo add-on per *Ultima Online*, che sarà intitolato *Ultima Online: Third Dawn*. Le caratteristiche principali di questo nuovo add-on (che verrà distribuito su CD come è stato il caso per *Renaissance*) sono due: un nuovo continente, Ilshenaur, naturalmente accompagnato da nuovi oggetti e creature, e soprattutto una nuova interfaccia - che introdurrà la terza dimensione in *UO*! Ragioni di compatibilità con chi continuerà a usare la vecchia interfaccia richiedono che i cambiamenti siano solo cosmetici (per cui la visuale rimarrà quella isometrica a cui siamo abituati), tuttavia siamo certi che la novità verrà apprezzata dai giocatori vecchi e nuovi, in attesa di *Ultima Online: Origin* (e potremo saperne di più dando un'occhiata allo speciale a pagina 42 di questo stesso numero). Per ora, possiamo dilettarci con *Ultima Online Renaissance* in regalo questo mese...

Grazie all'introduzione della grafica poligonale, anche i vecchi mostri subiranno qualche cambiamento.

I MAGNIFICI 5

http://www.buffy.com
Il sito ufficiale dell'Ammazzavampiri contiene un sacco di informazioni – anche su episodi non ancora arrivati in Italia. Peccato che sia solo in inglese...

http://www.fractalarts.com
Splendide immagini generate al computer e "artisticamente" elaborate.

http://www.deja.com/usenet
Un immenso archivio di gruppi di discussione – ottimo per valutare la qualità di un gruppo prima di iscriversi.

http://www.misterprice.it
Stiamo cercando un elettrodomestico, una macchina fotografica, un computer? Proviamo a dare un'occhiata a questo sito, che raccoglie alcune offerte davvero notevoli.

http://www.astrofili.org
Gli appassionati di astronomia non possono perdere questo portale, pieno di notizie e collegamenti interessantissimi.

L'ANGOLO DI MULTIPLAYER.IT

Torniamo a occuparci di *Quake III Arena* con un interessantissimo mod (cui avevamo già accennato il mese scorso): *Freakball*, ovvero una specie di hockey futuristico e, naturalmente, pieno di azione! Troviamo *Freakball* nella cartella /multiplayer.it del CD di questo mese.

FREAKBALL: Ci sono due squadre e una palla. Fin qui ci niente di strano... Come nel venerando *Speedball* al centro del "campo" ci sarà un "Ball Spawning Point" (letteralmente "punto da cui spunta la palla") e, ovviamente, due porte che andranno trafitte dal pallone. Lo scopo del gioco è quello di fare più punti della squadra avversana. Le modalità di gioco sono due: con e senza armi. In tutte e due avremo comunque lo strumento d'eccezione di *Freakball Arena*, il Ball-Launcher. L'arnese ci permetterà di portare e di sparare la palla, oltre a una sene di altre amenità, come il "freakjumping", grazie al quale potremo fare salti estremamente alti, e l'uso come arma a distanza ravvicinata. Ma come si gioca esattamente? A prescindere dalle armi, avremo diversi modi per marcare punti. Il più ovvio è il gol "calcistico": sparando la palla nella porta avversaria, la nostra squadra segnerà 10 punti. Poi c'è il touchdown: 15 bei punti se si entra nella porta con la palla. In alcune mappe è poi presente il Freakgate, una porta supplementare più difficile da raggiungere e che raddoppia il punteggio, ma che ha una durata limitata. Il gioco di squadra è favorito dall'impossibilità di difendersi con le armi mentre avremo la palla, per cui dovranno essere i nostri compagni a farlo per noi. Venendo colpiti perderemo ovviamente la palla, che potrà essere raccolta dal giocatore più vicino oppure, dopo un certo periodo, riportata sullo Spawning Point. Per il resto, non esistendo "falli", calci d'angolo ecc. direi che il modo migliore per imparare a giocare è installarlo e provare!

Questo MOD trasformerà *Quake 3 Arena* in un gioco sportivo!

LA POSTA DI [GMC]KEVORKIAN

Questo mese ha segnato il mio ritorno in veste semi-ufficiale nel mondo di Quake III Arena, *e devo dire che mi sono reso conto che perdere l'allenamento non è mai una buona idea... Naturalmente, mi basterà qualche altro giorno di esercizio per tornare ai precedenti fasti. Spero, almeno...*

Carissimo Kevorkian, ho 17 anni e gioco al computer da ben 5 anni, con una grande passione per gli sparatutto 3D. Ma passiamo al motivo per cui ti ho scritto: insieme a un mio amico sto allestendo un sito (una cosa seria) sui videogiochi e altri argomenti interessanti, con un sacco di materiale da scaricare. Vorrei sapere se posso mettere sul mio sito anche patch, livelli aggiuntivi, add-on, mappe, eccetera; e se oltre a prenderli dai siti ufficiali, posso prenderli dal vostro CD. Naturalmente, se dovessi inserire qualcosa sul mio sito lo farò volentieri. Se la risposta sarà positiva vi manderò il nome del sito appena lo pubblicherò.
Salutoni Kevorkian e mi raccomando continuate così!

Waylander

Ah, Waylander, non è una domanda semplice la tua... In linea di massima, ti direi che mappe, patch eccetera che trovi sul nostro CD sono utilizzabili anche da te per un sito, ma c'è un grosso "MA": alcuni dei file, infatti, sono una nostra esclusiva, mentre di altri è proibita la distribuzione tramite Internet.
La cosa più sensata da fare è controllare la licenza d'uso di ogni file (che trovi durante l'installazione o nel file leggimi.txt dell'archivio) e valutare di volta in volta quali sono i termini d'uso.
Per il resto, ti suggerisco di provare a contattare la redazione di DailyRadar.it: chissà mai che il tuo sito possa piacere anche a loro.

Gentilissima Nemesis,
Sono alle prese con *Diablo II*, sono giunto al termine nel Santuario del Caos, utilizzando un Barbaro (livello 28). Ho eliminato tutti i mostri e demoni, ma di *Diablo* non ho visto nemmeno l'ombra: che fine ha fatto? Potresti dirmi se ho omesso qualche cosa? Grazie e un affettuoso saluto a te e a tutti voi di GMC

Fabio
Udine

Immagino che, per qualche ragione, tu abbia confuso il nome "Kevorkian" con "Nemesis", perché [illegible] che vedere [illegible] Diablo II deve passare dalle mie grinfie. Quindi, sebbene perplesso a proposito di questa confusione, ti rispondo: nella parte più lontana del Santuario troverai dei Sigilli: attivali tutti [illegible] compaiono quando li attivi [illegible] anche il buon vecchio Diablo.

WWW.DAILYRADAR.IT

DAILYRADAR E' NATO!

Tutto quello che vogliamo in un sito solo.

Da qualche giorno è nato ufficialmente DailyRadar.it (naturalmente all'indirizzo http://www.dailyradar.it), il sito "fratello" di GMC. Su DailyRadar potremo trovare informazioni su un sacco di argomenti - dalle prove di giochi per PC, alle più recenti novità nel campo delle console, fino ad arrivare addirittura a notizie fresche di giornata su cinema e televisione.
Il tutto verrà naturalmente confezionato con un occhio all'informazione e un occhio all'intrattenimento, grazie anche a sezioni come DailyRando, controcorrente e Super Hit, nella quale troveranno spazio opinioni su quasi ogni argomento che possa passare per la testa dei prolifici creatori. Non mancherà, naturalmente, la possibilità di entrare in contatto con i creatori del sito e con gli altri lettori, grazie a forum, chat e posta dei lettori.

NEWS
Tutte le notizie che ci possono interessare, aggiornate costantemente.

PC
Tutto quello che riguarda il mondo del PC – dei videogiochi alle tecnologie, con prove e approfondimenti.

SHOWBIZ
In questa sezione troveremo notizie e anticipazioni che riguardano il mondo della televisione e del cinema – compreso anche il "palinsesto ideale" dei redattori.

SONY
PlayStation e PlayStation 2. Serve dire altro?

NINTENDO
Dal Gameboy al Gamecube, passando per Gameboy Advanced e Nintendo 64 – tutte le informazioni collegate all'universo Nintendo.

XBOX
Naturalmente, non manca uno spazio dedicato alla console Microsoft.

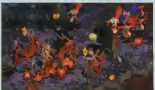
SONDAGGIO
Diamo voce alle nostre opinioni con sondaggi settimanali.

DIABLO

ABYSMAL DIABLO

E chi ha detto che i mod escono solo per *Quake III Arena*?

Nonostante l'uscita di *Diablo II*, ci sono ancora moltissimi appassionati del vecchio *Diablo* - a loro è dedicato *Abysmal Diablo*, una variante molto interessante del gioco. A differenza dei classici mod per gli sparatutto in prima persona, *Abysmal* non cambia tanto le meccaniche di gioco, quanto le lima e ripulisce per ottenere (almeno nelle intenzioni dello sviluppatore) un gioco più equilibrato e - naturalmente - stimolante.
L'elenco completo dei cambiamenti è davvero lunghissimo: dall'introduzione di nuovi mostri e nuovi oggetti, alla variazione delle caratteristiche massime di personaggi e avversari, all'aggiunta e sostituzione di alcuni incantesimi, per un totale di qualche centinaio di differenze rispetto all'originale.
Possiamo scaricare *Abysmal Diablo* (attenzione: richiede la versione 1.07 del gioco!) dal sito www.planetdiablo.com/abysmal

Abysmal Diablo ci farà ritrovere il piacere della scoperta.

(Sopra) I vari mezzi sono incredibilmente ben disegnati e arricchiti da spettacolari effetti speciali: il risultato è un gioco di guerra fantascientifico ed esotico.

(Sopra) Le [illegible] scene di intermezzo filmate rendono omaggio al bel film di David Lynch basato sul romanzo di Frank Herbert.

EMPEROR

BATTLE FOR DUNE

Riuscirà il nuovo gioco di strategia 3D in tempo reale della Westwood a trasformarci in dominatori assoluti dei deserti? Il gioco sta nascendo a Las Vegas, proprio nel deserto: un buon inizio!

Quando si pensa alle grandi saghe fantascientifiche è facile dimenticarsi del mondo di Dune, principalmente a causa dello strapotere delle serie cinematografiche di Alien e di Guerre Stellari, film che hanno avuto un effetto di massa sulla nostra cultura. Non è successo lo stesso con il film di Dune: si trattava di un film strano, talvolta ridicolo, ma affascinante e cerebrale.

Aveva effetti speciali di Carlo Rambaldi, una particina di Sting, e una colonna sonora [illegible] Brian Eno [illegible] degli U2, dei Depeche Mode e di David Bowie, solo per [illegible]. Per certi versi memorabile, ma stroncato dalla [illegible] e ignorato dal pubblico. Il mondo di Dune è il parto di una mente geniale, quella dello scrittore Frank Herbert, la cui creazione è un capolavoro fantastico e surreale, evocativo e d'atmosfera come pochi altri libri di fantascienza di questo secolo.

Sarebbe bello poter parlare a [illegible] sue opere, ma non è questo [illegible] per chi non avesse ancora letto il libro originale, è comunque vivamente consigliato farlo.

L'opera letteraria ormai starebbe a prendere polvere [illegible] librerie, se non fosse per un curioso e innovativo gioco che fece seguito al primo titolo (il mediocre *Dune* della Cryo) ispirato a questo universo. Questo secondo capitolo elettronico segnò la creazione di un genere [illegible]. Un genere che [illegible] nove anni occupa una fetta molto importante del mercato dei videogiochi- gli strategici in tempo reale. Ovviamente stiamo parlando di *Dune II* della Westwood. A ben vedere, *Populous*, *Powermonger* e *Megalomania* erano stati i precursori di que-

(Sopra) Come si può notara da queste immagini, Westwood ha intenzione di ricreare perfettamente la cupa atmosfera di *Dune*. Il gioco non sarà particolarmente sanguinoso, ma i toni sinistri abbonderanno: questo dovrebbe ricreare una splendida atmosfera, certamente fedele allo spirito del tormentato universo creato da Frank Herbert.

Una delle sequenze più impressionanti di *Emperor* è l'apparizione dello Shai-Hulud (l'immenso verme del deserto), che divora i veicoli che provocano troppe vibrazioni nella sabbia.

sta tendenza, ma *Dune II* ne modernizzò in un solo colpo tutta l'impostazione e radicò alcune idee che ancora oggi sopravvivono inalterate. In parole povere, fece fare ai videogiochi un grande passo verso quello che sono oggi.

Non c'è bisogno di precisare che si trattò di un momento unico per il settore, visto che oggi milioni di persone combattono con i loro eserciti usando un'interfaccia punta e clicca. Ci saranno anche state migliaia di piccole innovazioni da quel primo gioco, ma fra tutte quella che più ha cambiato il genere della strategia in tempo reale rispetto a quei tempi è l'introduzione di una grafica in vero 3D, un'innovazione che finora la Westwood è riuscita a ignorare. Questo fino a oggi, appunto, perché la casa americana ha deciso di tornare sul mondo di Arrakis per *Emperor: Battle For Dune*, che vanta un sistema grafico 3D totalmente nuovo. Abbiamo intervistato il produttore Chris Longpre, con l'intenzione di scoprire le motivazioni del passaggio al 3D e i progressi compiuti da Westwood dal punto di vista tecnologico nel corso dello sviluppo. "Abbiamo imparato un sacco durante la lavorazione, e in un solo mese abbiamo raddoppiato i nostri progressi. Rispetto a sei mesi fa, il gioco ha un aspetto totalmente diverso", commenta Longpre.

Ci vuole almeno ancora altrettanto tempo prima che il progetto sia completato, ma secondo Longpre questo è già l'aspetto finale che avrà il gioco pubblicato. Basta guardare le foto per comprendere come la grafica sia spettacolare, ma Westwood desidera rendere la visuale 3D strategicamente utile, non un semplice artificio estetico.

Sembra inoltre che questi cambiamenti rivoluzioneranno per sempre la filosofia Westwood, segnando definitivamente la fine dei tradizionali giochi di strategia 2D in tempo reale di questa casa (*Red Alert* su tutti).

Emperor cerca di creare un variegato mondo di gioco che si addentra molto più in profondità nelle idee alla base dell'universo di Dune rispetto a quanto abbiano fatto i suoi predecessori. La trama è essenzialmente la stessa: Arrakis è un pianeta deserto, importante a causa dei suoi giganteschi vermi della sabbia che producono una sostanza chiamata "spezia Melange", un allucinogeno essenziale per viaggiare nello spazio. Le nobili casate intergalattiche si contendono il controllo del pianeta e quindi l'estrazione della spezia: chi dovesse vincere sarebbe il dominatore assoluto, l'Imperatore dell'universo di Dune.

Traendo ispirazione dalla complessità politica e sociale del libro, il gioco consentirà di allearsi con delle fazioni minori di Arrakis, anche se la maggior parte dell'azione si svolgerà presso le casate del gioco originale: gli Atreides, gli Harkonnen e gli Ordos. Una volta preso controllo del pianeta desertico, potremo portare la guerra in casa dei nostri avversari: ognuna delle tre famiglie è presente nel gioco con il suo pianeta nativo, e lo scontro si sposterà avanti e indietro fra Arrakis e questi pianeti. Potremo persino combattere a bordo

"La fine dei tradizionali giochi di strategia 2D in tempo reale di questa casa"

(Destra) Il sistema grafico 3D consente di zoomare e osservare da vicino la distruzione delle nostre unità.
(In basso) Questi tipi vestiti di lattice nero sono i membri della Gilda, minacciosi piloti spaziali in stile Gestapo che fanno venire i brividi a tutte le altre razze di Dune.

I COMPRIMARI

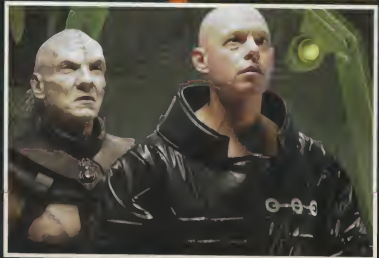
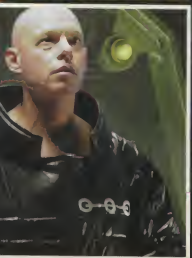
Queste curiose razze sono le fazioni secondarie (ma nemmeno troppo) coinvolte nel conflitto di Dune...

CASA IX
Provengono da mondi ipertecnologici dove si divertono a sperimentare macchine di ogni tipo. Sono prontissimi a trarre profitto dalla guerra su Arrakis, vendendo i loro segreti ai migliori offerenti. Gli Ix sono scienziati e tecnocrati che preferiscono non essere coinvolti direttamente nel conflitto.

I FREMEN
Sono la razza nativa di Arrakis. Abilissimi nel combattimento in zone desertiche, venerano i vermi giganti come divinità. Abitano il sistema sotterraneo di caverne del pianeta e raccolgono acqua per mezzo di giganti trappole del vento: i Freemen sono il fattore decisivo di molti conflitti che hanno luogo sul pianeta desertico.

I SARDAUKAR
Un'altra razza guerriera, che un tempo costituiva le truppe d'élite dell'Imperatore. Terminato il regno di quest'ultimo, ora combattono per altre cause. La loro ferocia li rende temuti e rispettati, e il loro intervento può capovolgere l'esito di qualsiasi battaglia.

BENE TLEILAXU
Gli Tleilaxu sono una setta religiosa dedicata alla condanna della tecnologia, della clonazione e della rivitalizzazione dei morti. Credono che il conflitto su Arrakis sia una guerra santa.

LA GILDA
I poteri della Gilda traggono origine dai suoi navigatori, uomini che hanno subìto mutazioni a causa dell'esposizione al gas esalato dalla spezia. Questi inquietanti personaggi dai poteri telepatici consentono alla Gilda di monopolizzare i viaggi spaziali, che possono avere luogo solo per mezzo gli immensi Heighliners.

(Sopra) Ogni casata ha il suo pianeta nativo, sul quale inevitabilmente la guerra finisce per spostarsi. Il pianeta di origine degli Atreides è il verdeggiante Caladan, mentre gli Ordos provengono da un mondo ghiacciato.

FAMIGLIE IN GUERRA

L'universo di Dune è teatro di complessi intrighi politici. È basato su di una struttura feudale di casate e di oscure organizzazioni. Alcune di queste fazioni possono diventare nostre alleate nel corso del gioco.

Casa Atreides

Gli Atreides sono i "buoni" dei romanzi originali. Sono assetati di potere e spietati quanto gli altri, ma hanno uno spirito nobile che è assente negli altri, più diabolici, contendenti. Il loro approccio alla guerra è simile a quello che adottano gli Stati Uniti: attacchi clinici su bersagli specifici, colpendo solo quello che deve essere colpito piuttosto che devastando tutto senza ritegno.

Casa Harkonnen

Spietati e spaventosi, questi malvagi personaggi sono i nemici giurati degli Atreides. Il loro pianeta nativo di Geidi Prime è un immondezzaio industrializzato che cela inenarrabili orrori. Il regime Harkonnen è basato sulla paura e sul tradimento, e le loro armi sono altrettanto minacciose. Gli armamenti atomici sarebbero in teoria illeciti, ma gli Harkonnen non si fanno scrupoli a usarli quando necessario. Buon per loro, ma male per le altre due Case...

Casa Ordos

Subdoli, sinistri e dotati di poteri basati sulla segretezza e l'invisibilità. Gli Ordos sono commercianti e contrabbandieri che hanno ogni tipo di armamento esotico a loro disposizione, come armi chimiche e scudi mimetici. Nonostante il potere della loro alta tecnologia, sono privi di un leader vero e proprio, il che comporta un basso morale fra le truppe, che spesso scelgono la strada della diserzione.

➥ degli immensi Heighliners che trasportano i soldati da una parte all'altra della galassia.

Emperor prevede la possibilità di perdere dei terreni e di riconquistarli in un secondo tempo: se veniamo sconfitti in una missione non vedremo una triste schermata di fine gioco, ma semplicemente ci toccherà ritirarci nei nostri territori. Questo comporta una situazione insolitamente dinamica per un gioco di strategia, nella quale bisogna considerare attentamente quale area di Arrakis attaccare di volta in volta per essere sicuri del successo. Più territori di supporto avremo intorno alla nostra base, più unità saremo in grado di richiamare come rinforzi: questo significa la possibilità di partecipare a ritirate epiche nel cuore del nostro dominio, per contrattaccare all'ultimo momento sbaragliando il nemico che non si aspetta la nostra ritorsione. Forse si tratta di una potenzialità ispirata alla campagna dinamica di *Shogun* (ma ricorda moltissimo anche il vetusto *Tribal Rage*, che utilizzava un analogo sistema), ma certamente ci fa già pregustare le ore che perderemo a esplorare tutte le possibilità strategiche del gioco.

FUOCO ALLEATO

Di questi tempi un punto molto importante è il supporto multiplayer, e di conseguenza le novità che gli sviluppatori riescono a inventare sotto questo aspetto. La risposta di Westwood passa attraverso un lavoro maniacale di progettazione e bilanciamento dei livelli: l'obiettivo è creare una varietà di stili di gioco possibili, fra i quali spicca una modalità cooperativa che promette faville. Vedremo due giocatori alleati sotto la stessa fazione, ma in ruoli diversi: per esempio uno potrebbe occuparsi della costruzione e gestione della base, mentre l'altro controllerebbe le unità all'attacco. In alternativa, il primo giocatore potrebbe tenere a bada le unità aeree, mentre l'alleato gestirebbe quelle terrestri. Si tratta di un approccio curioso, che metterà a dura prova le capacità della Westwood e quella dei loro soci londinesi della Intelligent Games. Ovviamente la comunità dei videogiocatori è molto interessata a scoprire se questo ambizioso obiettivo verrà raggiunto con successo, concretizzandosi in un gioco che possa risultare soddisfacente per entrambi i membri della squadra. Innovazioni come questa possono essere rischiose, ma sono quello che ci vuole per fare crescere il genere allo stesso modo in cui sono evoluti gli sparatutto 3D. Per contribuire al successo dell'idea, Westwood sta lavorando duramente anche dal punto di vista tecnico, in modo da scrivere del codice internet capace di funzionare in maniera accettabile anche sui computer di chi fra noi non è ancora passato a un modem 56K o superiore. È un piacere vedere ancora una volta Westwood che cerca di spingersi oltre i propri limiti dopo anni di pigre riedizioni della solita formula: per lo meno il tutto sembra promettere bene.

Mancano ancora diversi mesi: *Emperor*, per sfruttare una frase abusata, sarà pronto quando sarà pronto, e non si tratta certo di un'attesa breve. Forse addirittura un anno, o anche di più: molti ricordano ancora la faticosa gestazione di *Tiberian Sun*, che non era così pieno di innovazioni. Noi tutti ci auguriamo che Westwood ci stenda ancora una volta con il suo primo capolavoro in 3D. Ah, quasi ci dimenticavamo: potremo persino cavalcare i vermoni delle sabbie proprio come nel film! ■

ULTIMA ONLINE: ORIGIN

RIUSCIRÀ LA ORIGIN A DOPPIARE IL SUCCESSO DI *ULTIMA ONLINE* SENZA LORD BRITISH? IL SEGUITO DI QUESTO TITOLO SU INTERNET POTREBBE ESSERE LA PIÙ GRANDE SCOMMESSA DI QUESTA CASA DI SVILUPPO. VEDIAMO INSIEME COSA BOLLE IN PENTOLA, SOPRATTUTTO VISTO IL GIOCO IN REGALO QUESTO MESE!

Alla fine dello scorso marzo, Richard Garriot ha lasciato il suo ufficio alla Origin, la società che ha fondato diciotto anni e più di una dozzina di giochi fa, definitivamente. Dopo i recenti sforzi sugli ultimi titoli, ha deciso di dedicarsi completamente a un nuovo progetto chiamato soltanto "X". La Electronic Arts, che possiede la Origin, non sembra troppo preoccupata di aver perso il responsabile della serie *Ultima*. Lord British ha quindi abbandonato la EA

Le combinazioni degli attacchi renderanno senza dubbio il combattimento un'attività molto più varia e interessante da affrontare.

"DOVREMO SCEGLIERE TRA IL SENTIERO DELL'AVATAR E LA SUA NEGAZIONE..."

durante la produzione di *Ultima Online: Origin*, un seguito che non ha ricevuto molti contributi da parte sua, ma piuttosto da parte di Starr Long, che ha progettato il titolo originale. Mentre progetti come il prossimo titolo di *Wing Commander* o di *Privateer* sono stati rimandati a causa di questi riassestamenti, *UOO* sembra procedere abbastanza bene.

L'idea di un mondo online coerente e persistente nel tempo non è certo una novità, non sicuramente quanto lo era all'epoca dell'uscita di *UO* nei negozi alla fine del 1997. Il suo grande successo è dovuto al fatto di aver creato un mondo davvero sensato e coerente: i sistemi economici e di avventura sono cresciuti molto presto coinvolgendo migliaia di giocatori in tutto il mondo. E dato che questo mese GMC regala una copia di *Ultima Online* a tutti i suoi lettori, c'è da scommettere che aumenteranno sensibilmente!

La Origin ha fatto da pioniere nel concetto di miglioramento del gioco in linea con i desideri dei giocatori. Nell'evoluto mondo di *UO*, è possibile diventare imprenditori, costruire una casa, sposarsi o comprare una nave. Sebbene conti oltre 200.000 giocatori iscritti (che pagano 10 dollari al mese ognuno) in tutto il globo, *UO* ha dovuto comunque confrontarsi con fieri concorrenti come *Everquest* e *Asheron's Call*. Si tratta di giochi di ruolo via Internet giganteschi che combinano gli aspetti economici, di avventura e sociali di *UO* con mondi tridimensionali meravigliosi e una grande varietà di personaggi e di creature. È dunque tempo che *Ultima* risponda all'attacco.

L'ambientazione di questo seguito è basata sul mondo di Britannia, creato da Richard Garriott, ma alcune tempeste dimensionali hanno aperto i passaggi per altri due "continenti", aumentando le dimensioni potenziali del gioco rispetto al titolo precedente. Ambientato 200 anni dopo il suo predecessore, *UOO* continua su una linea temporale alternativa che non ha nulla a che vedere con la trilogia di trilogie che, dopo vent'anni, è finalmente conclusa.

Questi altri due continenti saranno molto diversi dagli stereotipi fantasy occidentali di Britannia, con uomini, elfi e mostri. Uno di essi, chiamato Avenosh, sarà ambientato in un

Le banali storie da pescatore dei Meer non impressionano l'unicorno di passaggio.

passato mitologico con l'enfasi sugli aspetti naturali e organici del mondo. Sarà popolato di creature fantastiche come unicorni e una razza nota come "Meers", umanoidi felinoidi slanciati e delicati con manti di pelliccia che li caratterizzano gli uni dagli altri. Il terzo continente, Logosia, è futuristico, tecnologico e con un'atmosfera metallica. È il mondo natale dei guerrieri Juka nonché di Lord Blackthorn, la nemesi di Lord British che è stato ciberneticamente ricostruito dopo la sua distruzione.

I giocatori potranno impersonare un abitante di uno qualsiasi dei tre continenti: un umano di Britannia, un Meer mistico o un aggressivo Juka. Non sarà necessario neanche partire dal continente natale: gli anni passati dal cataclisma che hanno messo in contatto i tre continenti hanno creato una certa interrelazione tra le tre razze. La Origin non ha attualmente piani per la formalizzazione dei rapporti tra le razze (e speriamo che questo non porti a forme di razzismo tra i diversi generi di personaggi), ma le origini razziali avranno certamente un impatto nel gioco.

Seguendo le tracce lasciate dai giochi di *Ultima* per il giocatore singolo creati da Garriott, *UOO* darà ai giocatori la possibilità di scegliere tra il Sentiero dell'Avatar seguendo le Otto Virtù, oppure la negazione di questa via e la scelta del "Sentiero del Male". Ma non sarà certo questa l'unica scelta che andrà fatta. Sebbene non ci siano classi di personaggi definite in modo rigido, complessi alberi di flusso di abilità offriranno una grande varietà di ruoli. Ogni abilità aprirà una serie di possibilità ulteriori per il livello successivo, e i nuovi personaggi saliranno rapidamente di livello in modo da non essere per troppo tempo vulnerabili rispetto ai giocatori più esperti.

Il linguaggio del corpo è stato catturato con attori veri e riprodotto nei personaggi in modo da rendere le discussioni più realistiche.

"POTREMO LANCIARE UN ATTACCO CHE FACCIA MOLTI DANNI OPPURE PASSARE A MOSSE PIÙ DIFENSIVE"

UCCIDILI TUTTI!

Ad alcuni piace e ad altri no. La possibilità di essere uccisi da altri personaggi giocanti è un problema che crea ogni sorta di critica e di polemica, non ultimo il fatto che un personaggio di alto livello potrebbe tranquillamente fare strage di nuovi arrivati senza pagarne il prezzo. *Ultima Online: Origin*, comunque, offrirà delle zone protette molto ampie come per esempio l'intero continente di Britannia, dove questo non sarà possibile. Entrare in una zona di pericolo significa essere immediatamente vulnerabili, ma dà la possibilità a coloro che amano questo stile di gioco, di affrontare altri giocatori.

Alcune aree ben definite permetteranno ai giocatori di sfidarsi tra di loro.

Cosa più interessante, forse, è il sistema con cui si possono distribuire i "punti" destinati alle abilità.

A quanto pare, un guerriero di alto livello può decidere di passare all'uso della magia e cambiare immediatamente la sua esperienza con acciaio e cazzotti nelle arti arcane. I dettagli sono ancora vaghi, ma è difficile immaginare una tale libertà di scelta per i personaggi. Probabilmente ci saranno delle penalità per i personaggi che hanno intenzione di cambiare sentiero, come ci si aspetterebbe da qualsiasi altro gioco di ruolo.

Quindi, fortunatamente, *UOO* manterrà uno dei punti di forza del primo titolo: la grande varietà di scelte. Ogni tipo di ambizione verrà seguita, dal paladino in cerca di draghi da uccidere al piccolo commerciante che non sa distinguere l'estremità della spada dall'elsa. I giocatori che preferiscono questo secondo tipo di carriera saranno contenti di sapere che la Origin ha imparato molto da cinque anni di *Ultima Online* e ci saranno moltissimi modi divertenti per fare soldi, cosa importante in qualsiasi gioco. I giocatori che si dedicheranno a lavori come la creazione di armature o di armi verranno ricompensati per il raggiungimento del grado di "maestro" e, probabilmente, per il tipo di oggetti rari che saranno in grado di costruire.

GUERRIERI TECNOLOGICI

Come è auspicabile, *UOO* sarà graficamente superiore agli altri giochi del genere attualmente in commercio, ed è graficamente superiore a qualsiasi cosa possa venirci in mente, considerata la vastità e il dettaglio del mondo di gioco. Un bel riscatto rispetto alle presentazioni grafiche di alcuni dei suoi predecessori. A un livello ridotto, questo è stato reso possibile grazie ad alcuni accorgimenti tecnici. Parti deformabili nei modelli dei personaggi permettono una loro espansione e contrazione durante il movimento. Inoltre, un controllo doppio delle animazioni, permette al torso e alle gambe di muoversi indipendentemente, permettendo di correre e combattere contemporaneamente. Il risultato è un'animazione varia e fluida senza gli scatti a cui siamo abituati e senza le stilizzazioni eccessive di *Asheron's Call* e di *Everquest*.

La leggendaria città di Yew è costruita attorno e dentro a un albero gigantesco, come si può notare da queste incredibili immagini.

Con il nuovo supporto per DirectX8 e l'uso accorto delle schede 3D, *UOO* dovrebbe essere graficamente incredibile.

Purtroppo, però, alcuni aspetti di *UO* che i giocatori ormai danno per scontati, come la possibilità di avere proprietà o case, non saranno inclusi nel gioco al momento della sua uscita sul mercato. Possiamo stare certi, però, che queste parti di *Ultima Online: Origin* verranno aggiornate una volta che i server funzioneranno a dovere, e sicuramente gli aggiornamenti saranno frequenti e di grande importanza, come nel caso del suo predecessore. Avendo già così tanti devoti giocatori, la Origin registra qualcosa come due milioni di sessioni di gioco di UO ogni mese. Alcuni esperti giocatori del primo titolo stanno già provando il secondo come fase di "test" e gli sviluppatori stanno già raccogliendo i primi consigli.

Alcune di queste richieste potrebbero sembrare strane per i non esperti: aggiungere tatuaggi o cicatrici durante la creazione del personaggio, dettagli sui vestiti o sul colore della pelle, e così via. I modelli dei personaggi saranno più dettagliati di quelli di *Asheron's Call*, quindi è possibile apparire come personaggi veramente unici. Sfortunatamente, soprattutto per i veterani di *UO*, i personaggi del titolo originale non saranno trasferibili nel nuovo gioco. Il combattimento, uno degli aspetti più difficili per questo genere di giochi, è forse la caratteristica più interessante di *Ultima Online: Origin*. I movimenti degli umanoidi sono stati registrati usando veri attori (il che si estende anche alle mosse dei personaggi durante gli incantesimi o altre attività non di combattimento). Bruce Fontaine, esperto di arti marziali che ha lavorato con l'attore di Hong Kong Jackie Chan, ha ricreato le mosse per moltissime sequenze di attacco con e senza armi. Si possono imparare combinazioni speciali di mosse, sia da personaggi non giocanti che fungono da maestri sia da altri personaggi giocanti, che permettono di colpire più rapidamente ed efficacemente i nemici. I guerrieri non mostreranno immediatamente il loro livello di esperienza: se attaccati potranno usare alcune combinazioni rare per mostrare quanto siano effettivamente in gamba. Ogni "mossa" ha un valore di attacco e uno di difesa: in questo modo potremo decidere di lanciare un attacco che faccia molti danni ma che ci scopra molto, oppure passare a mosse più difensive di parata.

Coloro che preferiscono la magia certamente non potranno lamentarsi: ci saranno dieci scuole di incantesimi tra cui scegliere. È possibile anche sceglierne una sola diventandone gran maestro. Per ora sono state pianificate cento diverse magie ma è piuttosto probabile che nel gioco finito ce ne saranno molte di più.

Naturalmente gli stupidi mostri non saranno gli unici possibili bersagli dei vostri attacchi. L'uccisione degli altri personaggi sarà controllata rigidamente e gli sviluppatori stanno tentando di bilanciarla con attenzione: possiamo stare sicuri che una buona parte del test di gioco verrà

Ecco un esempio delle varie razze equine che i nostri personaggi potranno comprare, vendere, cavalcare e accudire.

concentrata su questo aspetto. Nel caso riusciamo ad abbattere un nostro nemico, comparirà un riquadro sullo schermo che ci chiederà se vogliamo dargli il colpo di grazia, nel qual caso potremo impadronirci di tutti i suoi averi, senza vantaggi in punti esperienza e con malus nella reputazione.

Se siamo tanto sfortunati da finire addosso a un drago mentre giochiamo con un fornaio di terzo livello e veniamo uccisi, il sistema prende un oggetto a caso dal nostro inventario per simulare lo sciacallaggio. Verremo poi fatti resuscitare in un luogo sicuro selezionato precedentemente, in modo da poter correre a recuperare il precedente corpo che va rapidamente decomponendosi e tutto ciò che rimane su di esso. Se siamo tanto stupidi da farci uccidere diverse volte di seguito cominceremo a perdere molti punti esperienza, nonché tutti i nostri oggetti. Fortunatamente, soltanto i mostri più forti e potenti rimarranno nella zona, mentre tutti gli altri normalmente se ne andranno non appena cadremo vittime dei loro attacchi.

E cosa possiamo dire degli esseri di questi mondi collegati tra di loro? Britannia non cambierà molto, a parte per la presentazione 3D

Gli avventurieri affrontano un orribile Gulbani, una delle creazioni di Todd McFarlane.

"I DISEGNI DI MCFARLANE RIGUARDO ALLE CREATURE PIÙ SELVAGGE FANNO CAPIRE QUANTO LE AMBIENTAZIONI SARANNO DIVERSE TRA DI LORO"

che è ovviamente molto diversa rispetto a quella bidimensionale. Logosia e Avernosh ospiteranno creature native davvero terrificanti, grazie alle visioni di Todd McFarlane. I suoi disegni riguardo alle creature più selvagge fanno capire quanto le ambientazioni saranno diverse tra di loro, dall'idilliaco al vero e proprio incubo.

Su Avenosh, l'incredibile città di Yew (che gli appassionati di *Ultima* conosco bene) è costruita completamente attorno a un albero gigantesco: ci sono ampi camminatoi che girano attorno al tronco, grande un miglio, alti sopra la campagna circostante. Invece la città di Logos è la casa dei tecnocratici Juka e del clan di Lord Blackthorn, una sorta di misteriosa fortezza volante. Siamo a conoscenza di un centinaio di diversi mostri ma siamo certi che la lista finale è ancora lontana. Inoltre, gli sviluppatori stanno usando istruzioni di intelligenza artificiale prese in prestito dai programmatori della Bullfrog, istruzioni che sono state usate in *Dungeon Keeper 2*, il che farebbe pensare a creature astute che ci attendono nei sotterranei.

Tutti questi dettagli sono piuttosto prevedibili: fino a ora abbiamo visto pochi cambiamenti significativi sul sistema di gioco in sé rispetto a titoli come *Asheron's Call*. Ma pare che la Origin abbia degli assi nella manica. Secondo Damion Schubert, Designer capo, il gioco seguirà una linea narrativa precisa, non semplicemente una storia di background, ma una vera e propria trama di fondo. Le difficoltà inerenti a questa parte del gioco non sfuggono alla sua attenzione: "Ho pensato a lungo a come inserire una vera storia, a cui il giocatore potesse partecipare, che potesse modificare. È più difficile di quello che si può pensare. Le storie sono per definizione lineari, hanno un finale predefinito e si evolvono tipicamente attorno a un protagonista. Noi abbiamo bisogno di qualcosa di più grande, di più ampio e senza un finale già scritto. Qualcosa che abbia potenzialmente la possibilità di coinvolgere centinaia e centinaia di eroi. Abbiamo bisogno di qualcosa di epico".

Non sono i problemi tecnici la più grande sfida: è senza dubbio questa. E probabilmente sarà questo il motivo di un'eventuale uscita ritardata del gioco. Riuscire in questo compito, e riuscirci bene, sarebbe un risultato davvero incredibile. Ma come riuscirci? Come costruire una storia viva con la quale possano interagire migliaia di persone, realisticamente e simultaneamente?

"Cosa c'è di più grande ed epico di una

A Logosia, mondo in cui fantasy e tecnologia si incontrano, alcune visuali possono essere piuttosto sconcertanti.

guerra? Non una guerra qualsiasi, ma una Grande Crociata. Un conflitto di queste proporzioni offre una grande profondità di gioco su cui i giocatori possono costruire. Fornisce un ruolo naturalmente adatto per i soldati, per gli eroi, per i cattivi. Un grande respiro per grandi eventi, città distrutte, razzie, ogni evento possibile. Fornisce un interessante fondale per gli altri personaggi e la fonte per discussioni filosofiche e gioco di ruolo vero e proprio. I limiti della lealtà, la linea di demarcazione tra la necessità e i crimini di guerra, la paranoia dell'infiltrazione, la compassione nei confronti di un nemico caduto, i limiti della fiducia... Un conflitto offre il potenziale per centinaia di storie diverse, e noi abbiamo bisogno dello spazio necessario per centinaia di giocatori in modo che possano raccontare le loro storie".

Quindi questi due nuovi continenti forniranno ben di più che un semplice sfondo per gli elementi di GdR che già conosciamo. La differenza tra le nazioni e le dimensioni offrirà lo spunto per un grande conflitto: per esempio la tecnologia è qualcosa di quasi completamente alieno per gli abitanti di Britannia. "La tecnologia è qualcosa che può resistere alla magia senza essere malvagia, ma contemporaneamente rappresentare una minaccia per lo stile di vita degli abitanti di Britannia. Offre un nuovo contesto in cui sperimentare le Otto Virtù dell'Avatar. Può instillare la paura dell'ignoto in alcuni e una speranza per un futuro migliore in altri. Ma la cosa più importante è che è un degno avversario della magia". "Non necessariamente malvagia", questa è la chiave. La scelta tra il bene e il male sarà meno definita e marcata di quanto si possa credere sperimentando altri giochi: una scelta morale e ideologica sarà d'obbligo per chiunque si avventuri nel mondo di *Ultima Online: Origin*, ma soltanto se la Origin riuscirà a rendere la narrazione della storia coerente e la struttura di gioco accessibile ai nuovi arrivati.

Attualmente la Origin pensa di aprire i server Internet entro la primavera dell'anno prossimo e considerato che hanno cominciato questo progetto nel settembre del '98, non è certo una pretesa troppo ambiziosa, sebbene nemmeno il nome del gioco sia dato per scontato. Con una ricchezza incredibile di talenti e un team di 45 persone, inclusi Damion Schubert di *Meridian 59* e Jeremy Gaffney di *Asheron's Call*, la Origin non può più avere scuse. Ma dopo cinque anni di perfezionamento su *Ultima Online*, non vediamo come potrebbero fallire.

I MOSTRI DI ULTIMA

Come ci si può aspettare, non si sa ancora molto delle creature che scorrazzeranno per le grotte, le pianure e le vallate del mondo di *UOO*. Quello che sappiamo è che Todd McFarlane, l'autore della serie fumettistica "Spawn", ha contribuito moltissimo al look generale del gioco e ai suoi mostri. Alcuni di essi non hanno ancora un nome. Ecco alcuni disegni e alcune delle nostre ipotesi al riguardo.

KRAHLUM

Dovrebbe trattarsi di una creatura del mondo tecnologico/medievale dei Juka, una sorta di robot aracnoide. Un bel cambiamento rispetto ai coboldi.

GULBANI

I terribili Gulbani sono senza dubbio figli di un ramo evolutivo morto. Inutile dire che è meglio starne alla larga!

HEADHUNTER

Un mostro davvero inquietante che presumibilmente infesterà le caverne e i dungeon di Britannia. Meglio non litigarci...

COMMANDOS 2

Il ritorno degli eroi della Seconda Guerra Mondiale.

La grafica dei vari scenari è veramente eccezionale.

IN INTERNI

Il sistema grafico del gioco è stato riscritto per consentire ai personaggi di entrare in praticamente qualsiasi edificio si possa incontrare: potremo finalmente uccidere i nazisti nel comfort del salotto di qualcuno. Ecco una piccola dimostrazione di questa importante nuova opzione...

All'esterno...

... e all'interno

ISTANTANEA SU: *COMMANDOS 2*

Casa: Eidos

Sviluppatore: Pyro Studios

Genere: Strategia in tempo reale

Requisiti di sistema: Pentium II, 32 MB RAM

Internet: www.eidos.co.uk

Nei negozi: Primavera 2001

Perché aspettarlo: Sgattaiolare dietro le linee nemiche col coltello fra i denti e un mitragliatore in mano è divertentissimo

SONO passati diversi mesi dal nostro primo "scoop" sul seguito del grande successo chiamato *Commandos: Behind Enemy Lines*, e ora le informazioni cominciano a farsi molto più definite. I nostri corrispondenti, armati soltanto di taccuino e penna, si sono infiltrati nel quartier generali con il subdolo intento di carpire ogni sorta di informazione sulle novità che ci aspettano.

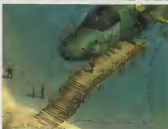
Gli ultimi rapporti confermano che *Commandos 2* sarà molto di più di una semplice raccolta di nuove missioni e di ritocchi più apparenti che sostanziali. Abbiamo scoperto che le nuove avventure dei nostri soldati vedranno la presenza di membri inediti nel gruppo, come un ladro in grado di rubare l'equipaggiamento ai nemici, l'affascinante Natasha (già vista nel disco di espansione *Beyond The Call Of Duty*) e un addestratissimo cane. I nostri agenti hanno persino scoperto i nomi in codice del simpatico animale e del ladro: Whiskey e Lupin, quest'ultimo un nome che è tutto un programma. Tutti i personaggi condivideranno alcune abilità, ma gli specialisti continueranno ad essere sempre più... specializzati nelle loro capacità individuali, che li renderanno unici e indispensabili. Ora tutti i commando possono guidare la maggior parte dei veicoli presenti nel gioco, anche se per pilotare quelli più complessi saranno richiesti personaggi esperti: aspettiamoci di vedere jeep, carri armati, camion, navi, barche e automobili, tutti basati su autentici modelli della Seconda Guerra Mondiale. Fra i nuovi "giocattoli", troveremo quindi una jeep Willis, un carro armato Panzer III e un camion Mercedes L3000. Le nuove armi comprenderanno bazooka e lanciafiamme, con la possibilità di scambiarle fra i membri della squadra.

Graficamente il gioco è eccezionale.

Tutte queste innovazioni all'arsenale a nostra disposizione saranno però appena sufficienti a tenere testa alla feroce resistenza del nemico. I soldati avversari sono più resistenti e furbi, in grado di sentire, vedere e persino fiutare ogni nostra mossa. Secondo la Pyro, la nuova intelligenza artificiale consentirà missioni dal maggiore spessore e dall'azione più coinvolgente. Con questo obiettivo in mente, l'intero gioco è stato riprogettato

"GLI AVVERSARI SONO PIÙ FURBI, IN GRADO DI SENTIRE, VEDERE E PERSINO FIUTARE..."

Operazione sbarco...

Ora potremo utilizzare delle vie d'accesso sott'acqua.

L'elemento di discrezione e segretezza sarà importante quanto nel gioco originale.

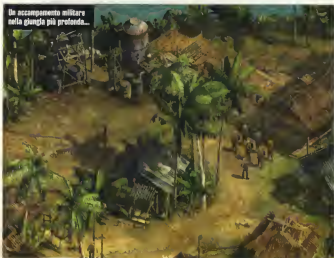
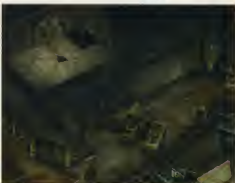
per avere un ritmo più teso e una maggiore enfasi sull'azione, pur conservando l'elemento di precisa pianificazione che ha reso così apprezzato l'originale. Questi due aspetti sembrano un po' contraddittori, ma ci riserviamo di valutare sul gioco finito se i programmatori sono effettivamente nusciti nell'apparentemente impossibile compito di conciliare tutte le esigenze.

Non ancora soddisfatti di questi miglioramenti, i Pyro hanno sviluppato un sistema grafico 3D completamente nuovo, capace di gestire risoluzioni fino a 1024x768 punti, che consente all'azione di svolgersi sia all'esterno che in interni con quattro differenti inquadrature e la possibilità di ruotare la mappa di 360 gradi. Questo significa una maggiore libertà di esplorare e di pianificare. L'azione non si svolgerà poi solo in Europa, ma in tutto il mondo: fra le ambientazioni troveremo l'estremo Oriente, l'Artico e il Nord America. Le missioni sembrano essere estremamente varie: un istante ci si trova alle prese con bunker e artiglieria nemica nel cuore del Terzo Reich, quello dopo ci si trova ai piedi del Castello Colditz (un tristemente famoso campo di concentramento per prigionieri di guerra), o sul ponte di una portaerei in mare aperto, oppure ancora in una base di sommergibili nel Nord Europa.

Questi cambiamenti già da soli avrebbero il potere di mandare in delirio i fan del gioco originale, ma c'è di più. A quanto pare i Pyro non hanno alcuna intenzione di dormire sugli allori, e hanno annunciato che tutte le missioni della modalità per giocatore singolo saranno disponibili anche in una modalità cooperativa multigiocatore. Per tutti quelli che invece preferiscono giocare contro i loro amici, è stata poi promessa una modalità deathmatch. Se questa funzionalità risulterà ben implementata, equilibrata e accuratamente collaudata, *Commandos 2* potrebbe tranquillamente sfondare nel mondo dei giochi on-line, sempre più apprezzati anche dagli amanti dei giochi di guerra strategici.

Per cui, armati delle ultime notizie sulle mosse degli abili sviluppatori spagnoli, i nostri agenti speciali possono dire di essere tornati a casa con tante belle cose da raccontarci, giusto per renderci ancora più spasmodica l'attesa.

Decisamente una missione riuscita, degna delle migliori imprese degli eroi che hanno popolato le molte pagine della Seconda Guerra Mondiale...

GIOCHI COMPUTER

Un accampamento militare nella giungla più profonda...

NO ONE LIVES FOREVER

La tecnologia 3D della Monolith e il fascino degli occhi di Mitzi Martin: un'alchimia letale!

ISTANTANEA SU: NO ONE LIVES FOREVER

Casa: EA/Fox Interactive

Sviluppatore: Monolith

Genere: Azione/ Avventura

Requisiti di sistema: PII 300, 64 MB RAM, Scheda 3D

Internet: www.fox interactive.com

Data di uscita: Inverno 2000

Perché aspettarlo: 007 in gonnella con armi e scenari di ogni tipo, anche per la modalità multiplayer.

Una scena davvero evocativa che mostra le potenzialità grafiche del gioco.

Gli ambienti di *No One Lives Forever* sono coloratissimi e in stile anni '60.

CHI si è divertito al cinema con i film della serie di Austin Powers certamente non potrà perdere questo nuovo sparatutto 3D della Monolith.

No One Lives Forever, infatti, è un gioco d'azione e di avventura e di spionaggio ambientato negli anni '60, che promette di aggiungere una dose di sensualità e di malizia in più al genere, grazie anche alla scelta della modella che impersona il personaggio principale, l'agente Archer. La Fox Interactive, infatti, ha indetto un casting molto attento alle esigenze della sceneggiatura del gioco e, alla fine, ha scelto la top-model Mitzi Martin (che ricordiamo per essere stata la ragazza immagine della L'Oreal) che assumerà il ruolo dell'agente segreto sexy e letale, deciso a combattere gli agenti corrotti e i nemici in ogni parte del globo terracqueo (più di venti personaggi "cattivi" principali e i rispettivi eserciti privati) e a proteggere importanti diplomatici per salvare il "mondo libero" dalle minacce degli intrighi internazionali.

Claudine Ioris, manager del marketing della Fox Interactive, ha dichiarato: "Vogliamo ridefinire il genere spionistico avventuroso anni '60 con un titolo ricco di stile e sofisticato. Dopo lunghe ricerche abbiamo trovato nella Martin esattamente quello che stavamo cercando: bellezza, energia e sex appeal."

La storia alla base degli avvenimenti del gioco si basa su scene d'azione cinematografiche che ricordano i film di 007, su sotterfugi e complotti di oscuri personaggi e su una buona dose di umorismo. Il giocatore, ovviamente, controllerà direttamente l'agente Archer, armata con un assortimento piuttosto vario di armi sia convenzionali sia sperimentali (nella migliore tradizione spionistica: più di trenta armi uniche e stravaganti come bombe a borsetta, lanciarazzi nascosti, rossetti esplosivi, profumi acidi, ecc.), e oggetti utili di ogni genere che le permetteranno di esplorare luoghi esotici (si parla di scenari in Marocco, in Germania, sulle Alpi Francesi, nei Caraibi, in Inghilterra e persino su una stazione spaziale russa segreta), di evitare terribili trappole e di uscire vincitrice dagli scontri armati con agenti nemici. La nostra eroina potrà, inoltre, assumere il controllo diretto di vari tipi di mezzi di locomozione, come moto o gatti delle nevi, per sfuggire agli avversari. Il gioco si dividerà in quindici missioni per il giocatore singolo, di difficoltà crescente, e in dieci livelli multiplayer con varie modalità di gioco, tra cui deathmatch, gioco in squara e addirittura assalti cooperativi. Questi ultimi permettono la fformazione di squadre di giocatori collegati in rete che possono combattersi tra di loro e raggiungere obiettivi rilevanti per l'avanzamento della trama. Insomma, sembra che ci sia sufficiente carne al fuoco per attirare giocatori di ogni tipo e non soltanto i più puri amanti del genere.

"LA STORIA SI BASA SU SCENE D'AZIONE CINEMATOGRAFICHE CHE RICORDANO I FILM DI 007"

Non resta che aspettare ulteriori notizie e vedere se le promesse della Monolith verranno mantenute.

D'altronde... nessuno vive in eterno!

ARCANUM

OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

Preferiamo usare le palle di fuoco o la dinamite?

I combattimenti contro i maghi non sono facili per tecnici di basso livello e mal equipaggiati...

Ubriachi, abbiamo distrattamente accettato di rapinare una banca di provincia...

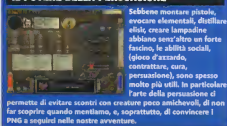
CHE cosa dobbiamo aspettarci da un gioco ambientato in un mondo fantasy, post-rivoluzione industriale e che ricorda la fine del 19° secolo europeo?

Tanto per cominciare, incontreremo elfi e orchi vestiti secondo la moda dell'epoca, e che ad asce e incantesimi hanno preferito fucili, rivoltelle e nitroglicerina; quindi scopriremo presto che esistono mezzi di trasporto come metropolitane, dirigibili e locomotive per viaggiare fra le varie città del paese (alcune delle quali hanno nomi sospettosamente familiari, come Tarant o Catan), dopodiché ci renderemo conto che i cambiamenti portati dall'industrializzazione non hanno solo un valore estetico: nel mondo d'*Arcanum*, la magia si basa sull'alterazione della realtà, mentre la tecnologia non piega le leggi della fisica ai suoi scopi; la conseguenza è che la presenza di elementi tecnologici rende più difficile l'esecuzione degli incantesimi, mentre una forte fonte magica rende instabili e imprevedibili gli oggetti meccanici.

Sperimenteremo quindi uno stato di tensione e allarme fra gli esponenti delle due fazioni che in nessun modo vogliono vedere indebolito il proprio potere e ruolo nella società.

Giocando non si potrà fare a meno di notar tutto questo, perché, se la trama si sviluppa dalla caduta del dirigibile su cui

"SI TRATTA VERAMENTE DI UN GIOCO STORICO, UN CAPOLAVORO, PER I PATITI DEL GENERE!"

IL POTERE DELLA PERSUASIONE

Sebbene montare pistole, evocare elementali, distillare elisir, creare lampadine abbiano senz'altro un forte fascino, le abilità sociali, (gioco d'azzardo, contrattare, cura, persuasione), sono spesso molto più utili. In particolare l'arte della persuasione ci permette di evitare scontri con creature poco amichevoli, di non far scoprire quando mentiamo, e, soprattutto, di convincere i PNG a seguirci nelle nostre avventure.

Per spostarci da un punto all'altro del mondo potremo imbarcarci su velieri o salire su un bel treno a vapore come questo.

ISTANTANEA SU: ARCANUM

Casa: Sierra

Sviluppatore: Troika Games

Genere: Gioco di Ruolo

Requisiti di sistema: PII 300, 32 MB RAM, 650 MB (circa) di spazio su disco

Internet: sierrastudios.com/games/arcanum

Nei negozi: 2001

perche' aspettarlo: La varietà con cui potremo far crescere il personaggio e affrontare le situazioni, ne dovrebbero fare perlomeno un gioco longevo. Si spera non solo questo.

stavamo viaggiando e dal ritrovamento di un misterioso anello, gli indizi che riceveremo dai circa 300 personaggi non giocanti non riguarderanno solo la missione principale, ma faranno puntare il nostro sguardo sullo stato e i molti problemi di questo mondo, permettendoci anche di andar a cercarci le missioni. Ad esempio, avendo letto su un giornale di una rapina, potremmo presentarci a casa del derubato ed offrirci di ritrovare i suoi beni. Oppure potremmo sfruttare la rivalità fra un mago e un inventore per guadagnare qualche soldo.

Anche nei combattimenti, che si possono svolgere indifferentemente a turni o in tempo reale, dovremo tener conto delle influenze magiche o meccaniche. Scoprire che le pallottole cambiano traiettoria quando spariamo contro un mago d'alto livello non è poi tanto piacevole.

Ma anche se parliamo di maghi e tecnici, ricordiamoci che nel gioco vi sono ampie variazioni sul tema: si può essere alchimisti, erboristi, elettricisti, medici, evocatori, elementalisti, psionici, armaioli, inventori e intraprendere lo studio approfondito di una di queste "professioni" non esclude che si possano avere conoscenze in un altro campo, lasciando così una vasta scelta d'approcci ad una stessa situazione.

Per aprire la serratura di un baule si potrebbe cercare di forzarla, di sottrarre la chiave al proprietario, di convincerlo con il nostro sorriso smagliante o un incantesimo ad aprirlo, o usare la forza; ulteriori scelte non mancano. E, se proprio non ci riuscisse d'apprendere un'abilità, potremmo aver la fortuna di trovare un personaggio non giocante che la annoveri tra le proprie e voglia unirsi a noi.

I PNG (personaggi non giocanti) reclutati, saranno in grado di trasportare parte del nostro equipaggiamento, di darci man forte in combattimento e di consigliarci su cosa fare nel corso del gioco - non a caso il primo nostro compagno si chiamerà Virgil... .

Parlando della veste grafica, non si può dire che *Arcanum: Of Steamworks and Magick Oscura* sia all'avanguardia, nonostante l'evidente cura nel ricreare un ambiente simile a quello della fine del 1800, e questo potrebbe rappresentare un handicap per il gioco che uscirà nel 2001. In compenso la colonna sonora di violoncelli e violini è adeguata e gradevole e speriamo che venga arricchita da brani simili, un'opera interessante che speriamo di vedere al più presto in versione finita.

NESSUNA CLASSE

In *Arcanum*, sebbene il nostro personaggio abbia le caratteristiche forza, intelligenza, destrezza, carisma, ecc, non esistono le classi come generalmente intese nei giochi di ruolo; il nostro personaggio potrà infatti acquisire competenze in qualunque campo, apprendendo i principi della magia come quelli del furto, semplicemente attribuendo a queste abilità i punti guadagnati al passaggio di livello. Concentrando però i punti solo sui campi che troviamo più utili, e specializzandoci con l'aiuto d'istruttori, questi saranno più efficaci. Inoltre a causa della contrapposizione Magia-Tecnologia, un personaggio con maggiori specializzazioni in una delle due sfere potrà sfruttare al meglio gli oggetti specificatamente appartenenti a uno di esse.

Tentativo di rapina nel cuore della notte.

MACCHINE DEL MESE

FILM E GIOCHI A OTTIMI LIVELLI

OLIDATA ALICON 3 800

■ Produttore **Olidata** ■ Telefono **800/012032** ■ Prezzo Lire **4.050.000** ■ Processore **Pentium III 800** ■ Memoria **128 MB SDRAM PC 133** ■ Disco rigido **Fujitsu da 20 GB** ■ DVD-ROM **BTC/BVD 12X** ■ Scheda video **Asus V7100 GeForce 2 MX con 32 MB di RAM** ■ Monitor **Olidata 17 pollici** ■ Scheda Audio **A-Max Phantom** ■ Accessori **Modem CIS AMR 56 kbps, Kit Surround 5.1**

UN perfetto equilibrio tra i componenti e compromesso tra prestazioni e prezzo sono le caratteristiche principali di questo modello Alicon 3 di Olidata.
Il processore Pentium III a 800 MHz garantisce potenza sufficiente per tutti i programmi più diffusi e per i giochi; inoltre la grande capacità di elaborazione di questo processore permette la decodifica del formato MPEG-2 senza salti o fastidiosi rallentamenti. Infatti, seppur non dotato di una scheda dedicata, la visione dei film su DVD è perfetta e coinvolgente, anche grazie al buon monitor a 17 pollici marcato Olidata e al Kit Surround 5.1
Questo kit, ottimo complemento della scheda audio, è costituito da 5 casse più un subwoofer (per l'esaltazione dei toni bassi) collegati attraverso una porta digitale alla scheda audio. L'uscita digitale permette di elevare la qualità del suono diminuendo le imperfezioni introdotte dal convertitore Analogico/Digitale, risultando anche validissimo per i giochi
I componenti sono tutti di qualità medio/alta: la scheda madre Asus CUV4X-M (una delle migliori), il lettore DVD a 12 velocità, il disco fisso Jujitsu da 20 GB di capacità, la scheda audio A-Max Phantom e il modem interno a 56 kbps di CIS, che utilizza una porta particolare (detta AMR) per il collegamento alla scheda madre. Ci ha invece lasciato un po' delusi la presenza di un solo slot PCI per aggiungere altre schede, in questo modo infatti tutto il PC risulta penalizzato per quanto riguarda le possibilità di espansione.
Un discorso a parte merita la scheda grafica, sempre più importante (dopo il processore) nella configurazione di un PC. In questo caso Olidata ha scelto la V7100 di Asus, una scheda basata sul processore GeForce 2 MX, equipaggiata con 32 MB di memoria Facciamo attenzione alla sigla MX: significa che la scheda non utilizza il processore GeForce 2 "normale" (cioè la versione GTS), ma una sua versione "ridotta"
Sostanzialmente, l'MX è un fratello minore del GTS, con alcune limitazioni architetturali e costruttive che lo rendono più economico e più lento, ma con prestazioni comunque superiori al processore GeForce di prima generazione
La scheda V7100 presenta anche una uscita S-Video per collegare il televisore/videoregistratore al PC.
La documentazione di questa macchina è completa e in italiano, Olidata offre su questa macchina una garanzia di tre anni a domicilio.
La configurazione viene completata dal sistema operativo Microsoft Windows Millenium Edition e dalla suite di programmi per l'ufficio Star Office 5.

Con il lettore DVD, un potente processore, un kit di casse digitali e un monitor all'altezza possiamo veramente portare il cinema a casa nostra!

OLIDATA ALICON 3 800
velocità, componenti e costo sono la forza dell'Alicon che pecca solo in quanto a espansibilità. **8**

TECH NEWS Tutto quello che volevamo sapere sulle nuove tecnologie...

3DFX: RITORNO AL FUTURO

Due anni dopo l'acquisizione di STB, che l'aveva portata a lanciarsi sul mercato delle schede, 3dfx ha deciso di abbandonarlo e ritornare alla sola produzione di chip, lasciando che siano terze parti a occuparsi della produzione delle schede vere e proprie.
L'annuncio, arrivato subito dopo quello della licenza in esclusiva a Quantum3D per la tecnologia "a quattro chip" delle (ipotetiche, a questo punto) Voodoo5 6000, sembra dimostrare una presa di coscienza della società, che ormai non è più il campione indiscusso del mercato della grafica 3D.
La principale conseguenza di questa decisione è che ora 3dfx sarà costretta a ritornare sui suoi passi e a formare nuovi accordi con le società produttrici di schede – come Creative e Guillemot – cosa che potrebbe non essere così semplice per i primi tempi. Forse anche a causa di questo, i portavoce di 3dfx hanno dichiarato una intenzione di muoversi anche in campi diversi dal PC – si parla di

MOUSE CON FORCE FEEDBACK!

LOGITECH iFEEL MOUSEMAN

■ Produttore **Logitech** ■ Telefono **039/6057661** ■ Prezzo Lire **125.000**

LA linea futuristica e l'impugnatura ergonomica, fanno dell'*iFeel MouseMan* di Logitech un oggetto che non mancherà di suscitare stupore sulle nostre scrivanie. Il colore metallizzato e la lucettina azzurra che illumina il logo della casa produttrice non passano certo inosservati, ma fortunatamente questo mouse si distingue anche per doti più concrete. Innanzi tutto, abbiamo notato che alla struttura massiccia si accompagnano una notevole comodità nell'uso e una buona presa, grazie ai particolari in gomma sui due fianchi. Il numero di pulsanti, due situati nella parte superiore e uno sul fianco sinistro, si rivela inferiore a quello del diretto concorrente di casa Microsoft, ma la completa programmabilità via software non fa pesare affatto l'assenza di tasti ulteriori. Immancabile la rotella, che può agire anche da bottone aggiuntivo.
Gli aspetti più rivoluzionari dell'*iFeel MouseMan* sono l'utilizzo della tecnologia ottica, che permette uno scorrimento preciso su ogni genere di superficie (tranne gli specchi), e il ritorno di forza. L'utilizzo del force feedback, sia sulla scrivania del nostro computer che su Internet, ci permetterà di percepire cartelle, collegamenti ipertestuali e zone selezionabili a video come dei leggeri dislivelli. L'effetto è inizialmente strano, ma innegabilmente divertente, soprattutto se pensiamo che un programma allegato al mouse ci permette di personalizzare ogni aspetto del ritorno di forza. Saremo in grado di simulare la navigazione su superfici metalliche, gommose o spugnose, con effetti più o meno accentuati.
L'applicazione più succulenta di questa capacità è legata all'aspetto videoludico. Per il momento è possibile scaricare dalla rete delle patch per giocare col ritorno di forza a *Heavy Gear II*, *Shogo*, *Half Life*, *MDK 2*, *Quake*, *Slave Zero*, *Nocturne*, *Soldier of Fortune* e *Battlezone II*. Se poi non riusciamo a fare a meno della facilità di installazione, non ci resta che sottolineare il fatto che *iFeel MouseMan* si può connettere in pochi secondi, tramite la porta USB del nostro computer.

LOGITECH IFEEL MOUSEMAN

Un regalo che possiamo fare (o farci...) sicuri di aver speso bene i nostri soldi!

HOME NETWORKING

SITECOM WIRELESS HOME NETWORKING KIT

■ Produttore **Sitecom** ■ Telefono **0773/418310** ■ Prezzo Lire **620.000 IVA inclusa**

DI questi tempi, capita molto spesso che in una casa ci siano due o più computer, tra desktop, portatili e vecchi computer ormai in disuso. Il modo migliore per sfruttarli è, chiaramente, collegarli in rete tra di loro – in questo modo potremo utilizzare tutti i dischi fissi senza problemi, oppure usare un unico abbonamento per navigare su Internet da uno qualunque dei computer e, chiaramente, giocare in rete locale.
Ciò nonostante, installarsi una rete locale è spesso più facile a dirsi che a farsi – un po' per il fatto che installare una scheda di rete e configurarla non è sempre un gioco da ragazzi, un po' perché non tutti gradiscono una foresta di cavi sparsi sul pavimento o appesi alle pareti. Per questa ragione, ultimamente molte società stanno producendo kit che rendano più semplice e più comoda la creazione e la gestione di una rete locale casalinga. Tra le varie offerte presenti, questa di Sitecom è certamente una delle più attraenti, sebbene il prezzo sia leggermente più alto di altre soluzioni.
Il kit si compone semplicemente di due ricetrasmettitori, che dovremo collegare alle porte USB dei nostri computer, nonché di un pacchetto software che permette di utilizzare uno dei computer (quello su cui è installato il modem) come una sorta di "ripetitore" per il collegamento Internet. Dopo aver installato hardware e driver, infatti, saremo già pronti per trasmettere dati tra i due (o quattro, se abbiamo due kit) PC collegati. La velocità, onestamente non è delle più elevate – fino a un Mbps – ma si dimostra comunque più che sufficiente per trasmettere file in tempo ragionevole e giocare con eccellenti risultati a qualunque gioco.
I vantaggi del sistema sono notevoli: installazione assolutamente indolore, mancanza di noiosi cavi sparsi in giro, prezzo ragionevole e dotazione software sufficiente. Tuttavia, abbiamo notato qualche pecca – segnatamente, il fatto di usare la porta USB, sebbene certamente comodissimo dal punto di vista dell'installazione, limita anche la compatibilità con i sistemi più antiquati (avremo bisogno infatti di usare Windows 98 o superiore, nonché un PC dotato di porta USB).

SITECOM WIRELESS

Un buon prodotto, ideale per chi non ha esigenze particolari ma vuole comunque una rete casalinga.

TECH NEWS ...e non abbiamo mai osato chiedere...

...telefoni cellulari, sistemi multimediali e console...

SEMPRE A PROPOSITO DI 3D...

Quasi contemporaneamente all'annuncio del ritiro di 3dfx dal mercato delle schede complete, il grande avversario Nvidia ha invece dichiarato di essere pronta a immettere sul mercato un nuovo chip dedicato in particolare al mercato dei portatili. Il GeForce 2 GO (così si chiama il nuovo chip) è sostanzialmente un fratello a consumo energetico ridotto del GeForce 2 MX. Le prestazioni non sono certamente al top della gamma rispetto ai computer da tavolo (si parla di circa 17 milioni di poligoni al secondo, contro i 31 milioni della GeForce 2 Ultra), tuttavia il ridotto consumo energetico ne fa una ottima scelta per i sistemi mobili.
Va detto che, mentre i 2.9 W richiesti dalla GeForce 2 GO sono superiori ai 2.3 della ATI Rage Mobility 128 (il diretto concorrente), anche le prestazioni sono superiori – almeno fino a che la ATI non sfornerà una versione a basso consumo del chip Radeon. Quindi, il rischio che Nvidia riesca a conquistare anche il mercato dei portatili (dopo quello dei desktop) è tutt'altro che trascurabile: speriamo che questo porti a un aumento della concorrenza e a una riduzione dei prezzi...

NVIDIA.

SPAZIO? NESSUN PROBLEMA...

Ora che gli hard disk da 30 GB

AIUTO!

ANNULLA, RIPROVA, TRALASCIA...

L'angolo per risolvere i problemi hardware: chiediamo e ci sarà rivelato!

D:> Ciao a tutti mi chiamo Daniele e volevo chiedere a te, Nemesis (bel nome) se si possono unire due filmati di Real Player 8 in un unico filmato.

Grazie e ciao

R:> Caro Daniele, per fare quello che dici è necessario un software di editing video – in particolare, visto che ti riferisci a filmati RealVideo, la scelta indicata è RealProducer, che puoi scaricare in versione dimostrativa da www.realnetworks.com.

D:> Ciaaaaoooo fantastica Nemesis! Come va?
Volevo porti alcune domande.
1) Possiedo *Ultima IX Ascension* che non sono mai riuscito a far partire, nonostante abbia provato in tutti i modi (anche installando le vostre patch). Può essere che ci sia qualche problema di compatibilità con la mia scheda grafica (una GeForce 256 Annihilator Pro Creative)?
2) Aggiornando i driver della suddetta scheda grafica (ver. 4 del Creative Blaster Control) una utility di Windows 98, Dr Watson, mi segnala un problema di incompatibilità dei nuovi driver con il sistema operativo. Cosa devo fare? Ignorarlo?
3) Come posso sapere se la mia scheda audio, una creative Sound Blaster Live! è la versione OEM o quella retail (la mia è fornita di uscita digitale e, nella gestione periferiche, Windows me la identifica come Sound Blaster Live! Value)?
Spero che saprai risolvere i miei dubbi. Bye!

BYE
Bl4ck D3viL

R:> Non sono domande semplici che mi poni, ma farò del mio meglio
1) Il tuo problema potrebbe essere dovuto ai driver della GeForce. Origin consiglia di usare la versione 3.53 o superiore dei driver Detonator o alle loro impostazioni. In particolare, devi assicurarti di usare texture a 16 bit o compresse, disabilitando le opzioni "fog table emulation" "adjust Z-buffer depth to rendering depth" e tutte le opzioni relative alla creazione automatica dei livelli di MIP-mapping;
2) Ignorare problemi di questo genere non è una buona idea – comunque dovrebbe essere possibile risolverlo semplicemente installando i Detonator nuovi e DirectX 7.0a (o 8.0, appena uscite). Se dovessi continuare ad avere problemi, prova a mandarmi una indicazione più precisa del messaggio d'errore.
3) La differenza tra versione OEM e Retail di una scheda (a parte il prezzo) è solitamente data dal fatto che la versione OEM è priva di software aggiuntivo, a parte quello necessario per farla funzionare. Inoltre, teoricamente le schede OEM non dovrebbero essere acquistate separatamente (anche se è perfettamente legale) – quindi se hai comprato la tua dopo aver preso il computer, e ti hanno dato una confezione completa, con software aggiuntivo, è probabilmente versione Retail, altrimenti è versione OEM

TECH NEWS

sono diventati relativamente comuni, è facile pensare che tutti i problemi di spazio siano finiti. Ciò può essere vero per noi – ma certamente non lo è per i grandi siti di e-commerce o per chi deve mantenere i database delle grandi società. E proprio a costoro è dedicato l'ultimo disco fisso della Seagate, il Barracuda-180.
Come anche il nome suggerisce, questo mostro di capacità può conservare fino a 180 GB di dati, con una velocità di trasferimento di 47 MB al secondo – non sarebbe affatto male averlo nel computer di casa, se non fosse per il prezzo, che apparentemente dovrebbe partire dai circa cinque milioni.

DIRECTX 8.0 È QUI

Dopo un lungo periodo di beta-testing, Microsoft ha reso disponibile per il download la nuovissima versione delle librerie DirectX, la 8.0 (possiamo scaricarla da http://www.microsoft.com /directx/ o trovarla sul CD del mese prossimo). Le differenze rispetto alla versione precedente riguardano un po' tutti gli aspetti delle librerie, con una particolare attenzione alla stabilità del sistema.
In particolare, sia DirectDraw che Direct3D (le porzioni dedicate alla grafica, rispettivamente bi- e tridimensionale) hanno subito un massiccio miglioramento, che dovrebbe renderle più semplici ed efficaci da programmare, oltre che più veloci e compatibili.
Un'altra interessante caratteristica è l'evoluzione di DirectMusic, che dovrebbe ora essere uno strumento più versatile per i compositori delle musiche dei videogiochi, grazie a una serie di sistemi integrati che permettono una riproduzione software fedele della creazione dell'autore.
Anche DirectPlay, la parte delle librerie dedicata al gioco multiplayer, è stata molto espansa e migliorata, con un occhio in particolare per i giochi "massicciamente multigiocatore", stile *Ultima Online*, *Everquest* e *Asheron's Call*.

IL REGALO DI NATALE

Quale regalo scegliere per il nostro amato e giocoso computer? Ormai il Natale è vicino, **quindi Giochi per il Mio Computer** offre una panoramica su tutto l'hardware **per giocare alla grande** che potremmo regalare al nostro computer!

SAITEK P2000 TILT PAD

www.saitek.com
L. 89.000

IL P2000 a vista sembra un normalissimo pad, ma a un più attento esame ci possiamo rendere conto di come sia presente un pulsante che attiva la funzione TILT, che altro non è che un giroscopio interno che permette di muovere il proprio personaggio inclinando la periferica invece che utilizzando lo stick come da tradizione. La cosa più interessante è che non è necessario che il gioco in questione supporti la periferica, dal momento che il giroscopio si limita a emulare i movimenti che altrimenti faremmo come di consueto. Se per una simulazione di guida questo metodo di controllo si rivela indubbiamente efficace, in tutti gli altri casi è meglio disattivare la funzione e giocare normalmente. Oltre a questa peculiarità il P2000 è dotato di 8 pulsanti programmabili ed è possibile regolare la ghiera che lo circonda in modo da farlo muovere solo sull'asse orizzontale o verticale. Può risultare comodo, per esempio, se utilizziamo lo stick solo per accelerare e frenare. Il P2000 si collega alla porta giochi o alla USB.

VERDETTO

Un joypad ben progettato e adatto a essere utilizzato per ogni tipo di gioco. Il prezzo non è elevatissimo.

8

SIDEWINDER FORCE FEEDBACK 2

www.microsoft.com
L. 199.000

LA Microsoft è stata pioniera nell'introdurre il sistema Force Feedback nelle sue periferiche di gioco; era quindi facile prevedere che non sarebbe rimasta a guardare mentre quasi tutti i suoi concorrenti sfornavano un joystick dopo l'altro con tecnologie simili. Ecco quindi arrivare il Sidewinder Force Feedback 2, che racchiude in sé tutti i vantaggi del precedente più qualche novità.
Le differenze più vistose sono la mancanza di un trasformatore esterno, e le ridotte dimensioni della base: i designer della Microsoft sono riusciti a far rimanere tutto quanto in un volume simile a joystick tradizionali. Il ritorno di forza non ne ha però risentito, e cabrando con l'ultimo simulatore di volo, scopriremo che ci farà sudare veramente tanto! L'unica nota negativa è sull'aspetto estetico della manetta del gas, che ora sembra tutto tranne che un acceleratore!
A parte questo giudizio soggettivo, il joystick Force Feedback della Microsoft è davvero una bomba!

VERDETTO

Il miglior joystick Force Feedback disponibile. Rende l'esperienza di gioco davvero entusiasmante.

9

DUCATI CORSE

www.cto.com
L. 109.900

DI volanti e joystick analogici ce ne sono per tutte le esigenze, ma è la prima volta che ci capita di avere per le mani un manubrio da moto. Finalmente qualcuno ci ha pensato. Abbiamo provato il Ducati Corse con *Superbike 2001* e ci siamo subito resi conto che si tratta di una periferica per gente che ha manico - in gergo motociclistico avere "manico" significa saper correre alla grande!
Giocare con la tastiera o con un comune joystick analogico è più facile, ma dà molta meno soddisfazione: la sensazione di sentire i cavalli che spingono alla minima torsione del polso è grandiosa. La periferica della linea X Tecnologies funziona alla perfezione e ci ha dato qualche grattacapo solo in fase di taratura, ma il tutto è stato superato seguendo alla lettera le esaurienti spiegazioni del manuale presente nella confezione. L'unico difetto degno di nota è la posizione delle leve (freno e frizione), che sono rivolte troppo verso l'alto e impongono una posizione di guida più da motocross che da pista.

VERDETTO

Una periferica eccellente e molto impegnativa, non indicata per piloti occasionali.

GLOSSARIO

Nel mondo dell'informatica, fare un regalo non è semplice entrando in un negozio scopriremo quanto van e astrusi sono i termini di questo mondo Ecco un breve elenco dei termini più utilizzati dai giocatori incalliti, e che potrebbero mettere in difficoltà i meno esperti che vorrebbero fare un regalo . tecnologico.

Funzione TILT La funzione TILT è stata introdotta per la prima volta da Microsoft, e all'inizio sembrava veramente magica In pratica, invece di utilizzare un joystick o una serie di pulsanti come in un joypad, basterà inclinare la periferica stessa Un sensore interno rileverà infatti i movimenti del joypad Questo genere di periferica è particolarmente indicata per i simulatori di guida più "giocosi", dove il sistema TILT permette di pilotare al meglio il nostro bolide Probabilmente non riesce a sostituire un volante, ma fa del suo meglio!

Force Feedback: Ormai si tratta di un termine comune, nei giochi Il Force Feedback, o ritorno di forza, è una tecnologia che simula gli "stress" dei sistemi di controllo realistici Per esempio, se stiamo guidando una macchina ed effettuiamo una sterzata brusca a 30 km/h, sentiremo una certa resistenza nel volante, ben diversa da quella che sentiremmo facendo la stessa manovra a 160 km/h! L'applicazione più comune del Force Feedback è nei simulatori di volo oggi però esistono anche dei volanti con una tecnologia simile, che permettono di percepire davvero la sensazione di peso e velocità del nostro bolide virtuale

Per-Pixel Shading L'ultimo ritrovato nella grafica dei videogiochi. Questo sistema calcola ombre e luci di una superficie basandosi sul singolo pixel (ovvero, ogni singolo "puntino" dello schermo). L'effetto è assolutamente spettacolare. Grazie alla quantità di poligoni che possono essere gestiti dalle schede dell'ultima generazione GeForce 2, il Per-Pixel Shading ci consente di giocare in ambienti davvero fotorealistici, a patto, naturalmente, di avere a disposizione un computer abbastanza potente

USB Si tratta della sigla che indica il termine inglese "Universal Serial Bus". Questo tipo di tecnologia, veramente diffuso da circa un anno, permette di collegare al computer ogni tipo di periferica in pochi secondi tramite le apposite porte USB presenti sul computer. Se abbiamo intenzione di regalare un mouse o un joystick di questo tipo, teniamo presente che le porte USB sono una caratteristica piuttosto recente e che quindi un computer di qualche anno fa potrebbe esserne sprovvisto

LOGITECH IFEEL MOUSE

www.logitech.com

L. 125.000

LA Logitech si è sempre distinta per la sua eccezionale linea di mouse, e sin dai tempi del mouse radiocomandato ha cercato di esplorare nuove frontiere. Questo iFeel Mouseman propone due grandi innovazioni: la prima è la tecnologia ottica, che permette una lettura veloce e precissima dei movimenti anche più impercettibili (cosa fondamentale per tutti i giocatori di *Quake 3 Arena* e *Unreal Tournament*, che può fare la differenza tra un colpo a segno e uno totalmente sballato). Questa tecnologia, oltre a essere più precisa, elimina l'antidiluviana manutenzione della "pallina" e ci consente di usare il mouse su una superficie qualsiasi (a eccezione degli specchi). La seconda novità, frutto degli studi di Logitech, è una specie di "ritorno di forza" datoci dal mouse, che reagirà vibrando ogni volta che passeremo su un'icona del nostro desktop o su un collegamento ipertestuale mentre navighiamo per Internet – inoltre, stanno spuntando una serie di siti ottimizzati per questo tipo di tecnologia!

VERDETTO

Un sistema di gioco molto interessante. Se ci dà fastidio nell'utilizzo "normale", potremo disattivarlo

8

CREATIVE GEFORCE2 GTS ULTRA

www.creativelabs.com

L. 1.300.000 circa

COSA manca al nostro Pentium III con 30 GB di hard disk e un monitor da 19 pollici? Una scheda video 3D in grado di scatenare tutta la potenza grafica del nostro PC! Al momento, il processore grafico "giocoso" migliore è senz'altro il GeForce 2 di Nvidia, montato su questa Creative GeForce2 GTS Ultra.
Questo processore è in grado di riprodurre 31 milioni di poligoni al secondo: una cifra davvero eccezionale, e utilizza la tecnica denominata Per-Pixel Shading, in grado di ricreare delle immagini di gioco praticamente fotorealistiche.
Ovviamente, per notare delle differenze rispetto alla GeForce 1, dovremo giocare ad altissime risoluzioni: questa scheda è praticamente inutile e sprecata se non con un Pentium III a 700 MHZ o superiori, e se non giocando a risoluzioni superiori a 1280x1024 (e quindi con un monitor da 19 pollici o superiore).
Se vogliamo far felice il nostro PC, questa è una delle schede 3D più potenti per il gioco. Impossibile sbagliare!

VERDETTO

Una delle migliori schede video esistenti. Un vero must per i giocatori incalliti, nonostante il prezzo sia alto...

9

ABBONAMENTO A GMC

www.futuremediaitaly.it

L. 89.000

ORA è finalmente possibile abbonarsi alla nostra rivista di videogiochi preferita!
Date le numerosissime richieste, da questo mese è possibile assicurarsi un anno di Giochi per il Mio Computer direttamente a casa nostra, risparmiando ben il 30%!
Infatti, 13 numeri di GMC (è compreso anche il numero speciale di Natale del 2001) costerebbero 128.700 Lire, ma se decidiamo di regalarci l'abbonamento, spenderemo solo 89.000, con un risparmio netto di quasi 40.000!
Ma non finisce qui!
Quando andiamo in vacanza, l'abbonamento ci seguirà sul luogo di villeggiatura: sarà sufficiente informare per tempo il nostro ufficio abbonamenti.
Per maggiori informazioni, basta telefonare al numero 02/252 007 200,
oppure mandare un fax al numero 02/260 055 20,
o scrivere una e-mail a abbonamenti@futuremediaitaly.it.
Non perdiamo tempo!

VERDETTO

La nostra rivista preferita con il 30% di sconto, a casa nostra e persino al mare quando andiamo in vacanza!

9

IL SISTEMA GIUSTO

Natale, tempo di acquisti e upgrade, magari frutto di regali opportunamente "programmati". Ecco tre diversi suggerimenti sui componenti da preferire nel caso il nostro budget sia relativamente modesto, oppure se abbiamo maggiori disponibilità, discrete o... disinvolte!
I prezzi si riferiscono al periodo di fine novembre..

AMD VS INTEL, È VERO CONFRONTO?

Dopo il quasi incredibile abbassamento delle tariffe degli Athlon Firebird ci si può tranquillamente chiedere se vale la pena considerare ancora il Pentium 3. A nostro avviso AMD ha vinto di larga misura l'attuale competizione per il miglior processore, anche se a livello di mercato le proporzioni sono in realtà differenti.
Noi non siamo aziende e non dobbiamo seguire contratti miliardari né costrizioni di altro genere, semplicemente dobbiamo scegliere quello che è meglio per noi e da questo punto di vista non ci sono dubbi: la scelta migliore è rappresentata dal Firebird 1000 Mhz.
I processori Intel sono difficili da reperire (si trovano facilmente fino a 866 MHz, poi non si sa) e costano di più; non offrendo prestazioni superiori, perché preferirli se dobbiamo assemblare il nostro PC ideale?

PROCESSORE

- Sistema ideale: Athlon 1 GHz **L.800.000**
- Sistema medio: Athlon 750 **L.400.000**
- Sistema base: Celeron PPGA 600 **L.240.000**

Incredibile crollo del prezzo del modello di punta di AMD, ora praticamente dimezzato rispetto al mese precedente, includerlo nel sistema migliore è praticamente un obbligo. Manteniamo per il momento l'Athlon 750 e il Celeron 600 per gli altri due sistemi, anche se stiamo considerando la possibilità di adottare il Duron AMD al posto del Celeron

SCHEDA MADRE

- Sistema ideale: ASUS K7V Socket A **L.440.000**
- Sistema medio: Biostar M7MKE **L. 285.000**
- Sistema base: SOYO SY-7VBA **L.225.000**

Sempre Asus per il sistema migliore: la scheda A7V è la nostra miglior scelta per un sistema affidabile con processore Athlon Firebird. Scendendo con il budget molte schede si equivalgono, le schede selezionate lo scorso mese sono di buona qualità e ci sentiamo di mantenerle anche per questo numero.

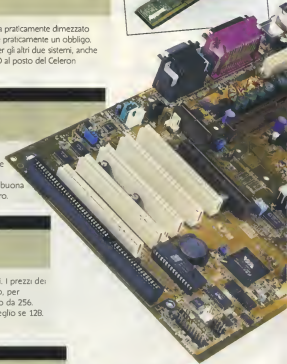
MEMORIA RAM

- Sistema ideale: 256 MB PC133 (due moduli da 128) **L.400.000**
- Sistema medio: 128 MB **L.200.000**
- Sistema base: 64 MB **L.105.000**

Finalmente le memorie sono disponibili a prezzi decenti, molto abbordabili. I prezzi dei moduli da 64 e 128 mega sono molto buoni, quelli da 256 costano troppo, per questo abbiamo indicato il prezzo di due moduli da 128 MB al posto di uno da 256. L'idea base è la stessa di sempre: il minimo su cui puntare sono 64 MB, meglio se 128. Dotiamoci di 256 mega se vogliamo puntare al massimo.

SCHEDA VIDEO

- Sistema ideale: Schede con processore GeForce2 GTS **L.700.000**
- Sistema medio: CREATIVE 3D GeForce MX 32 MB **L.320.000**
- Sistema base: TNT 2/Voodoo 3 2000 **L.200.000**

Già dalle 700mila possiamo trovare schede basate sul processore di punta di Nvidia, scelta obbligata se vogliamo il meglio. Considerando potenza, capacità e prezzo non ci sono motivi per non scegliere le GeForce MX nel caso del sistema medio. Se dobbiamo scegliere con un occhio al prezzo, rimangono consigliabili le TNT2 a 64 MB.

LETTORE CD-ROM/DVD

- Sistema ideale: DVD ROM 16x Pioneer e masterizzatore Plextor 12x/10x 32x IDE **L.970.000**
- Sistema medio: DVD-ROM 16x Pioneer **L.320.000**
- Sistema base: CD-ROM 52x **L. 95.000**

DVD 16x e masterizzatore Plextor 12x: il massimo per il nostro sistema ideale! Il solo DVD 16x per il sistema che ci piacerebbe avere... e un normalissimo lettore CD-ROM per il sistema minimo. Alternative di marca a prezzi simili sono comunque valide ma stiamo lontani dai masterizzatori troppo economici.

MONITOR

- Sistema ideale: Philips 201 P10 Brilliance 21" **L.2.365.000**
- Sistema medio: Samsung 17" 700IFT "Flatron" **L. 810.000**
- Sistema base: monitor 15" **L. 300.000**

Confermiamo l'ottimo Philips Brilliance da 21 pollici, una gioia per gli occhi, ideale nel sistema che sogniamo di ricevere in regalo per Natale. Nel sistema medio confermiamo il Flatron da 17 pollici, molto bello, pensando ai nostri poveri occhi provati da ore e ore di gioco.

SCHEDA AUDIO

- Sistema ideale: SoundBlaster Live! Platinum **L. 470.000**
- Sistema medio: SoundBlaster Live! 1024 OEM **L. 130.000**
- Sistema base: SoundBlaster Live! 1024 OEM **L. 130.000**

Confermiamo su tutta linea la Live! Platinum e la Live! versione OEM per i nostri tre sistemi. Mentre scriviamo stanno per arrivare nei negozi le nuove Live! con decoder Dolby Digital integrato, per cui è molto probabile che la lista verrà aggiornata per includerle – se non costeranno uno sproposito.

CASSE

- Sistema ideale: Creative DesktopTheatre 5.1 **L. 520.000**
- Sistema medio: PCWorks FourPointSurround **L. 125.000**
- Sistema base: Un paio di casse stereo **L. 30.000**

In attesa delle nuove Live! confermiamo le casse che consigliamo da sempre, con prezzi pressoché invariati. Con le nuove schede audio arriveranno nuovi set di casse: sei canali senza decoder integrato, perché sarà incluso nelle schede audio.

DISCO FISSO

- Sistema ideale: IBM DTLA-307075 75 GB ATA/100 **L.1.390.000**
- Sistema medio: IBM DTLA-307030, 30 GB EIDE **L.430.000**
- Sistema base: Quantum Fireball 15 GB EIDE **L.280.000**

Questo mese solo qualche minuscolo aggiustamento di prezzo. Confermiamo l'eccezionale disco EIDE IBM da 75 GB, con protocollo UDMA/100, molto veloce con controller adeguati, ci permetterà di dimenticare qualsiasi problema relativo al disco fisso. Pensiamo ancora che 30 GB siano ancora ottimi per un sistema buono ma non esagerato, mentre nella fascia economica scegliamo gli LCT Quantum, magari tenendo presente che con poco di più si può acquistare, volendolo, un disco di taglio superiore.

MOUSE

- Sistema ideale: Microsoft IntelliMouse Explorer **L. 115.000**
- Sistema medio: Logitech WheelMouse USB **L. 35.000**
- Sistema base: Il mouse compreso nella confezione del nostro PC.

L'IntelliMouse Explorer di Microsoft rimane il mouse dei sogni di tutti i giocatori, anche grazie al sistema ottico che lo fa funzionare, anche se ormai tutte le marche stanno proponendo dispositivi con questa tecnologia. Se non siamo proprio costretti a tenerci il mouse incluso con il PC (evitiamolo quando possibile!) è bene procurarsi un mouse di buona marca, per esempio un Logitech.

RISULTATO

Sistema ideale: L. 8.170.000 (limite 9.000.000)

Sistema medio: L. 3.055.000 (limite 3.200.000)

Sistema base: L. 1.605.000 (lim. 1.700.000)

ULTIMA ONLINE RENAISSANCE

I PRIMI PASSI A BRITANNIA

Scopriamo i segreti per muovere i primi passi nel vasto mondo di *Ultima Online: Renaissance*!

Potremo scegliere da quale città partire.

La comunità italiana di *Ultima Online* è davvero numerosa!

PROGRAMMI ESTERNI

Esistono una serie di programmi esterni che ci aiuteranno parecchio nel corso delle nostre avventure in *UO*, tuttavia sono solo due quelli autorizzati da Origin: **UOAssist** e **UOAM** (UoAutoMap). Qualsiasi altro programma che interagisca con il gioco ci mette invece a rischio di sospensione (o eliminazione!) dell'account.
UOAssist è un programma che consente di gestire il personaggio in maniera molto più semplice ed efficace rispetto alla norma. Inoltre permette di creare macro di gioco anche estremamente complesse. Per chiunque gioca seriamente, insomma, **UOAssist** è un vero e proprio "must". L'unico problema è che non è gratuito: costa circa 15 dollari, pagabili tramite carta di credito – potremo comunque scaricarlo dal sito www.tugsoft.com e utilizzarlo gratuitamente per circa 15 giorni.
UOAM, invece, è un programma utilissimo che consente di avere sempre a disposizione l'intera mappa di Britannia (con diversi gradi di zoom) con la nostra posizione segnalata in tempo reale e con la possibilità di vedere anche quella posizione dei vostri amici. Il programma è gratuito (ma si può inviare un contributo facoltativo al programmatore) e scaricabile liberamente dal sito uoss.stratics.com.

SCEGLIERE LA SHARD

Dopo aver installato *Ultima Online* ci troveremo a fare le scelte in assoluto più importanti: su quale server giocare, e che personaggio creare.

Nessuna delle due è irrevocabile, naturalmente, ma scegliere bene fin dall'inizio è una buona idea, anche viste le nostre tariffe telefoniche!

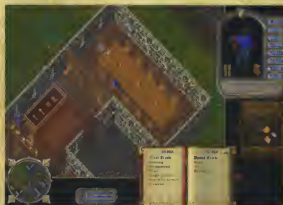
Partiamo dal server: Origin mette a nostra disposizione oltre venti mondi (chiamati "shard"), sparsi per tutto il globo. La principale differenza che noteremo tra le varie shard, anche prima di entrarci, è il "ping", cioè il tempo impiegato dai nostri comandi per venire ricevuti ed eseguiti dal server su cui stiamo giocando. Dato che una differenza relativamente piccola nel ping può avere effetti anche importanti nel gioco, sarà bene cercare di creare il proprio personaggio sul server che ci offre la miglior connessione, cioè il ping più basso. Un programma molto utile a questo scopo è UOTrace, che possiamo scaricare dal sito http://support.uo.com/latency.html, grazie al quale potremo visualizzare i ping di tutte le varie shard. Cerchiamo di capire qual è quella che lo ha più basso, e lanciamoci nel gioco...

Ovviamente, potremo scegliere l'aspetto del nostro alter ego.

CREARE IL PERSONAGGIO
Una volta selezionata la shard sulla quale giocare, possiamo iniziare a creare il nostro personaggio – e a questo punto vale la pena di compiere una breve digressione. Dopo aver giocato per un certo periodo a *Ultima Online*, ci accorgeremo inevitabilmente che gli aspetti fondamentali del gioco sono due: il combattimento e il denaro.

È molto difficile, se non impossibile, creare un personaggio che sia contemporaneamente in grado di combattere bene e di guadagnare molti soldi, in particolare all'inizio – più avanti, in realtà, l'arte della guerra inizia a ripagare in abbondanza. Per questa ragione, una buona idea è quella di iniziare con due personaggi separati, uno dei quali si occuperà di guadagnare il denaro necessario all'allenamento guerresco o magico dell'altro. Detto questo, lanciamoci pure nella creazione del primo – il lavoratore – e partiamo con la creazione "Advanced" del personaggio.

Vi sono varie professioni disponibili in *UO* – si va dal minatore all'armaiolo, dal sarto all'alchimista – ciascuna definita dall'abilità necessaria. Per esempio, un sarto avrà bisogno di Tailoring (sartoria, appunto), mentre un armaiolo ha bisogno di Blacksmithing, e via dicendo: scegliamo una di queste skill, e assegnamole 50 punti, definendo così la professione del personaggio. Successivamente, assegniamo altri 50 punti a Magery, e lasciamo a zero la terza.

La ragione per questa distribuzione di punti è piuttosto semplice: visti i meccanismi di *UO*, l'aumento del valore delle skill è tutt'altro che rapido e, dato che sotto i 50 punti le nostre possibilità di successo nelle faccende importanti sono tutt'altro che elevate, è meglio partire da lì. Inoltre, Magery è fondamentale per qualunque personaggio, di qualunque tipo, in quanto permette (ma solo attorno ai 50 punti) di utilizzare l'incantesimo Recall, fondamentale per muoversi rapidamente nelle terre di Britannia.

Sempre per tutti i personaggi vale anche una considerazione a proposito delle caratteristiche fisiche: in ogni caso, quando creiamo un personaggio, assegniamo 45 punti alla STR, lasciando le altre due a dieci – INT e DEX, infatti, sono molto più facili da coltivare rispetto a STR, e in questo modo non dovremmo impiegare troppo tempo per avere un personaggio con il massimo nelle caratteristiche.

Una volta creato il lavoratore, dovremo scegliere la sua città di partenza – diamo un'occhiata alla mappa di Britannia, prima di farlo, e cerchiamo di trovare quella più vicina alle risorse necessarie per la nostra professione. Per esempio, un minatore si troverà bene a Minoc o a Britain, in prossimità delle montagne, mentre un carpentiere, che ha bisogno di legna, avrà maggiori possibilità partendo da Yew. Per quanto riguarda il guerriero, le cose sono ancora più semplici: non dovremo fare altro che mettere Magery a 49, Magic Resistance a 50 (entrambe molto difficili da far crescere) e la skill che vogliamo utilizzare per il combattimento a 1, in modo tale da ottenere subito un'arma.

PRIMISSIMI GIORNI
Quando iniziamo a giocare sul serio, il nostro primo obiettivo è quello di arrivare a condizioni tali per cui non rischiamo immediatamente di essere massacrati da qualunque avversario, fosse pure un coniglio. Per questa ragione, dobbiamo cercare di guadagnare un gruzzoletto sufficiente a permetterci di comprare un minimo di equipaggiamento e allenare le nostre caratteristiche e abilità.

Nel frattempo, però, dobbiamo anche pensare ad aumentare le caratteristiche... Dedichiamoci quindi al lavoro per quanto più tempo possibile – nel frattempo, le nostre caratteristiche inizieranno a crescere, anche se molto lentamente.

Quando arriva la Power Hour, però, è il momento di darsi anima e corpo all'allenamento, dato che le nostre caratteristiche e skill cresceranno a una velocità nettamente superiore.

ALTRE RISORSE IN RETE

Ci sono vari modi per ottenere ulteriori informazioni a proposito di *Ultima Online*.
Innanzitutto, ricordiamo il sito ufficiale della Origin, che troviamo all'indirizzo www.owo.com – qui avremo accesso a tutte le informazioni più importanti, come l'annuncio di eventuali problemi dei server, o la descrizione dei vari cambiamenti in fase di introduzione nel gioco.
Un altro sito interessante è www.uoitaly.com, che raccoglie le esperienze e i consigli di alcuni giocatori italiani – e naturalmente non richiede la conoscenza dell'inglese.
Inoltre, vale la pena di segnalare altre due risorse importanti per i giocatori italiani: il gruppo di discussione it.comp.giochi.rpg.ultimaonline, e la mailing list UO4italy. Per accedere al primo non dovremo fare altro che collegarci tramite il nostro browser o un programma dedicato a un server di news e digitarne il nome.
Invece, per iscriverci alla mailing list dovremo mandare un messaggio vuoto all'indirizzo uo4italy-subscribe@egroup.com.

COS'É LA "POWER HOUR"

La "Power Hour" è l'ultima invenzione della Origin per scoraggiare la pratica diffusissima e illegale delle macro "unattended", cioè eseguite dal personaggio senza la presenza del giocatore.
Infatti, prima di *UO: Renaissance*, per costruire un personaggio fortissimo si lasciava il personaggio a esercitare per ore ed ore le singole skill in automatico – cioè, eseguendo delle macro. Ora le cose sono cambiate.
Le skill salgono quasi esclusivamente durante una sola ora del giorno (detta appunto Power Hour), ma a una velocità tale da rendere questa ora anche più produttiva di 10 ore di macro di un anno fa.
L'avvento della Power Hour consente a chiunque di potenziare il personaggio, senza per questo sacrificare il divertimento in gioco – durante questo periodo ci si allena, mentre le altre ore del giorno sono tutte buone per giocare più liberamente. Gli orari della Power Hour variano a seconda del server – su Europa, il più frequentato da italiani, è all'una del mattino. Fortunatamente, però, se non siamo collegati in quel momento possiamo recuperare – per noi scatterà durante la prima ora di collegamento dopo quel momento...

LE NOSTRE PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

LA PAGELLA DI GMC

Per giudicare i giochi che proviamo per voi abbiamo adottato il metodo più semplice e immediato che si possa immaginare: quello dei voti scolastici. Per avere un'idea di cosa pensiamo di ogni gioco, è sufficiente dare un'occhiata alla tabella qui sotto

10 Il gioco perfetto. Nella storia di Giochi per il Mio Computer questo voto non è mai stato assegnato. Chissà se prima o poi qualche casa di software sarà in grado di strapparci il tanto agognato "dieci"?

9 Un capolavoro, un gioco che cosigliamo a chiunque sia anche lontanamente interessato al genere trattato. Quando assegnamo un "nove", possiamo star certi che il gioco vale interamente i soldi necessari per l acquisto Viene assegnato molto raramente

8 Un ottimo gioco, che per alcuni difetti magari marginali, non riesce a raggiungere il "nove" Ciò non toglie che si tratti di un prodotto di tutto rispetto, che gli amanti del genere dovrebbero acquistare a occhi chiusi. A volte possiamo assegnare "otto" a un gioco un po "specialistico" e non adatto a tutti i palati

7 Un buon gioco. Certo, non può misurarsi con i suoi colleghi meritevoli di un "otto" o di un "nove", ma in grado di regalarci ore e ore di divertimento, soprattutto se avremo la pazienza di sorvolare su qualche difetto nella giocabilità che gli impedisce di entrare nel novero dei classici

6 La sufficienza Non ha difetti gravissimi, ma potrebbe non brillare per originalità o per la qualità della sua realizzazione Se il genere ci piace, possiamo tranquillamente prenderlo in considerazione, altrimenti è meglio lasciarlo perdere

5 Qui cominciano i problemi Non si tratta ancora di un totale disastro, ma comunque si trova senz altro di meglio sulla piazza Tendenzialmente, è preferibile lasciarlo sullo scaffale

4 Non ci siamo proprio. I casi sono due il concetto di gioco non ha ragione di essere oppure è stato sfruttato talmente male da minarne completamente le buone intenzioni iniziali Evitiamolo, staremo meglio.

3 Difficilmente può capitare di assistere a un simile scempio. Quasi quasi potrebbe valere la pena acquistarlo solo per farsi quattro risate Suvvia, non scherziamo.

2 Peggio di "tre" Serve sapere altro?

1 Ancora peggio di "due" Un gioco per ZX Spectrum che gira lento su un Pentium 3 con Ge Force 2. E non stiamo parlando di un emulatore

COME PROVIAMO I GIOCHI

Ovvero le linee guida dei nostri esperti

1 Giochi per il Mio Computer prova soltanto giochi completi e finiti Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2 Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il gioco è particolarmente meritevole, da "sette" in su, cerchiamo sempre di completarlo.

3 A Giochi per il Mio Computer abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e facciamo in modo di assegnare la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quel particolare genere di videogiochi. Solo un vero appassionato di simulazioni di calcio scriverà la prova di *FIFA 2001*.

4 I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con estrema severità: quando un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà certo la sufficienza. Se un gioco riceve l emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto che non sfigurerà nella nostra collezione

5 Cerchiamo sempre di giudicare ogni gioco per quello che offre: se si tratta di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificare la sua giocabilità, la qualità del gioco via Internet e la velocità su un computer da gioco dotato della migliore scheda 3D del momento.
Se stiamo testando un gioco di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificarne l'accuratezza storica.
Se invece proviamo un simulatore di guida, controlleremo che il rumore del motore, le prestazioni della vettura e il suo cruscotto siano delle fedeli riproduzioni del bolide reale.

GIOCO CONSIGLIATO
Tutti i giochi che ricevono un voto tra 8 e 10 (se mai dovessimo assegnare un voto così alto) possono diventare "Giochi Consigliati". Ma un voto alto non basta È necessario che il gioco in questione sia anche destinato a diventare una pietra di paragone per i titoli futuri, che sia originale e, ovviamente, più divertente dei concorrenti Se amiamo un genere di videogiochi e ne vediamo uno "Consigliato", sappiamo cosa comprare!

GIOCO DEL MESE
Giochi per il Mio Computer assegna l'ambitissimo premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa" dal team di Giochi per il Mio Computer, e siamo convinti che ben difficilmente qualcuno ne rimarrà deluso. Non è detto che ogni mese esista un gioco meritevole di questo premio, anzi.

REQUISITI DI SISTEMA

Tutti i giochi che proviamo sono testati sul computer più avanzato disponibile al momento, in modo da verificare quanto possano offrire al meglio delle loro possibilità. Tuttavia, molti dei nostri lettori non hanno un computer da Formula 1, e quindi su GMC utilizziamo uno speciale spazio delle prove per mostrare le differenze tra un sistema al "top" dell' evoluzione informatica e uno semplicemente al passo con i tempi.
I Requisiti di Sistema sono presenti in tutte le prove in cui la differenza tra giocare con un Pentium 2 con Voodoo 2 e con un Pentium 3 con una GeForce 2 64 MB DDR si vede a occhio nudo...

REQUISITI DI SISTEMA

Come gira *Crimson Skies* sul nostro computer.

■ Sistema **P166, 32 MB RAM, nessuna scheda 3D**

VERDETTO: Senza scheda 3D sarà Ci muoveremo un po' troppo lentamente tra un dirigibile e l'altro

■ Sistema **P300 64 MB RAM, GeForce 2**

VERDETTO: Tutto un altro gioco, grazie alla potente scheda 3D. Ora saremo dei veri terrori dei cieli!

CHI PROVA I GIOCHI A GMC

Giochi per il Mio Computer si affida per le prove dei giochi a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Tutto ciò che è dotato di ali, carrello retrattile e un manuale poderoso che spiega come solcare i cieli
Gioco preferito: *Aspettare Battle of Britain*

PAOLO DENTE
Specializzato in: Giochi che gli consentano di estrinsecare tutte le sue qualità peraltro evidenti a chiunque lo frequenti
Gioco preferito: *Unaware of Surrounding*

MIKE ORTOLANI
Specializzato in: Tutti quei giochi che potrebbero esserci ma che, per un motivo o per un altro, non ci sono Tipo i napoleonici
Gioco preferito: *Fantasy General*

DAVIDE CANDIANI
Specializzato in: Giochi dove c è da sparare tanto, con un sacco di nemici da abbattere e con un sacco di armi da usare
Gioco preferito: *GP3*

FRANCESCO ALINOVI
Specializzato in: Avventure di ogni genere, meglio se basate su una trama degna di un romanzo che tratta temi allucinanti
Gioco preferito: *Daily Radar*

YURI ABIETTI
Specializzato in: "Guerre Stellari" "Star Trek" e generalmente qualsiasi gioco dove riesca a impersonare un eroe!
Gioco preferito: *HyperSnap DX*

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Titoli dove possa applicare le sue innate qualità di "Mister" gestendo 11 calciatori strapagati e capricciosi
Gioco preferito: *FIFA 2001*

IL LUNGO VIAGGIO

Le avventure ci accompagnano dalla notte dei tempi. E spesso ci accompagnano "di" notte!

Chi gioca su computer da molto tempo, saprà per esperienza che il genere che ha meno risentito dei bruschi cambiamenti di questo pazzo mondo dei videogiochi è quello delle avventure: dalle avventure testuali si è passati a quelle con "immagini" fisse, per poi giungere a quelle più dinamiche, prime fra tutte quelle della serie *Monkey Island*, che ora hanno conquistato anche il 3D. Ma quello che ha reso, e rende, questo genere impareggiabile non è la grafica da cinema o il sonoro d'autore, ma l'incredibile esperienza di giocare con una trama degna di un romanzo o di un film d'autore. Per il secondo mese di fila (lo scorso abbiamo dedicato la copertina appunto a *Fuga da Monkey Island*), possiamo puntare il dito su un titolo che da nuovo vigore a questo genere: infatti, con un ritardo mostruoso (quasi un anno rispetto alla Gran Bretagna) arriva in Italia *The Longest Journey*, che unisce una trama eccezionale a una struttura veramente "adulta".

Oltre a questo titolo – nato nelle fredde terre della Scandinavia! – questo mese troveremo le prove di *Fargate*, un divertentissimo simulatore di guerra spaziale che punta molto sulla trama e sui colpi di scena, e *Zeus*, l'attesissimo seguito di *Caesar* e *Faraon*, che ora ci farà giocare nello scenario dell'antica Grecia, dopo Roma e la valle del Nilo.

Quindi, anche questo mese abbiamo di che leggere!

Paolo Paglianti
ppaglianti@futuremediaitaly.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

FABIO PAGLIANTI
Specializzato in: Di recente si sta trasformando in un vero tuttologo del mondo videoludico, giocando a tutto ciò che trova in giro
Gioco preferito:
Giochi di guida al CD

MARCELLO CIRILLO
Specializzato in: È uno dei pochi adoratori dei giochi di ruolo "vecchio stile" ma al momento preferisce le battaglie navali
Gioco preferito:
Affonda la Flotta 3

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: I giochi di moto, dove si usa una chitarra elettrica per fare rigore. Li adora! Anche in lingua originale
Gioco preferito:
Super Bike 2001

SIMONE BECHINI
Specializzato in: Di solito nei giochi di F1, ma ultimamente nei simulatori di festeggiamenti per la vittoria di Schumacher!
Gioco preferito:
GP3

NEMESIS
Specializzata in: Nemesis è ormai "Super Partes" ed è specializzata in tutti i giochi. Una vera enciclopedia multimediale umana!
Gioco preferito:
Rispondere ai lettori

ANTONIO LOGLISCI
Specializzato in: Giochi dove può fare il generale e comandare delle truppe che gli obbediscano veramente, anche se virtualmente
Gioco preferito:
Il Grande Fratello

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Avventure, giochi di ruolo e giochi in cui l'assassino non è il maggiordomo. Meglio se giapponesi!
Gioco preferito:
Metal Gear Solid

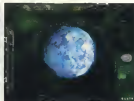
GENERE: SIMULATORE SPAZIALE

FARGATE

Alieni e politica nello spazio. Mettiamo insieme a ferro e fuoco la nostra galassia con questo stupefacente strategico in tempo reale...

LE SEQUENZE CINEMATOGRAFICHE IN 3D

Come è diventata ormai tendenza per le piccole case di produzione che non possono permettersi attori e scenografie reali, le sequenza della storia vengono raccontate non per mezzo di spezzoni di film, ma usando la grafica del gioco e muovendo la telecamera in giro per i livelli. Gli eventi sono raccontati da personaggi che compaiono in un quadratino dello schermo, con il loro testo in sovraimpressione. Nonostante la storia sia estremamente affascinante, c'è da dira che purtroppo spesso le sequenze lascino molto a desiderara, specialmente quando il commento delle voci dei personaggi scompara. C'è da dira però una cosa: l'integrazione delle sequenze della storia con il gioco nello stesso ambiente 3D, come in *Homeworld*, ha indebolito la prima, ma rafforzato la seconda. Infatti il gioco guadagna di interasse, poiché gli oggetti apparantemente inanimati che compongono la scena acquistano significato a seconda di ciò che gli accade durante la narrazione. Dopo tutto, non ci dispiace affatto.

Le battaglie sono meno spettacolari del resto del gioco, ma le unità sono animate magnificamente e ricche di dettagli.

E' difficile catturare i sogni e le paure che l'umanità coltiva nei confronti dei viaggi spaziali. La breve durata della nostra memoria storica può appena prepararci a comprendere ciò che un'estensione sconfinata di spazio e di tempo potrebbe celare. *Fargate* ci offre l'opportunità di visitare tale immaginario, dipingendo di fronte ai nostri occhi tutto lo splendore di un'odissea tridimensionale ricca di colpi di scena e di spettacolari incontri ai confini della realtà.

Costruito su una trama davvero curata e affascinante, sulla falsariga del capostipite del genere, *Homeworld*, questo coloratissimo *Fargate* presenta tutti gli elementi del classico gioco di strategia in tempo reale. La costruzione di basi spaziali orbitali, di supporti di estrazione risorse minerarie da imponenti asteroidi e di hangar per produrre astronavi segue il solito schema ormai affermato dai tempi di *Command & Conquer*. La possibilità di costruire edifici speciali, come torrette difensive o radar ad ampio raggio, estendono le possibilità della base trasformandola in un vasto agglomerato di strutture connesse da lunghe impalcature metalliche. In effetti, il più grosso problema tattico in *Fargate* è la difesa della base, essendo praticamente impossibile evitare che il nemico trovi una falla nelle nostre difese su una così vasta superficie a 360 gradi.

Ma è proprio questa la bellezza di questo genere, il poter spaziare finalmente con le proprie unità in tutto lo splendore delle tre dimensioni, godendo di una sensazione di libertà che aggiunge enorme spessore anche alla più elementare delle manovre tattiche.

Spediti dall'attuale governo terrestre in una missione su Vesta per colonizzarlo, la storia inizia con la tragica scoperta che il pianeta è in realtà inabitabile. L'intera missione si rivela una copertura, e la verità sullo scopo del viaggio interstellare ci verrà rivelata quando entreremo in contatto con la prima immancabile misteriosa razza aliena. La prima, perché nel gioco ne compariranno altre, oltre all'entrata in scena della flotta stellare. La campagna è straordinariamente ben strutturata, e non

L'EDITOR DEI LIVELLI

L'ottimo editor di livelli offerto insieme al gioco permette di costruire sistemi solari bizzarri quanto basta per farci giocare in eterno in rete. Pianeti doppi, fasce di asteroidi, buchi neri, nebulose ad anello, comete... c'è solo l'imbarazzo della scelta. Si possono costruire flotte già pronte e disporle in formazioni o in orbita ai pianeti, oppure lasciare che sia il giocatore a costruire tutto dal nulla.
L'editor inoltre può essere usato anche per creare campagne vere e proprie, inventando missioni, unendo vari livelli e aggiungendo eventi e scene animate. Ovviamente fare questo è un poco più complesso e richiede pazienza, ma alla fine il risultato vale la fatica.

mancherà una missione ambientata proprio nel nostro amato sistema solare.

La rappresentazione grafica dei sistemi solari in cui si gioca è la prima cosa che colpisce. Il gioco riesce a rappresentare abilmente tutto quello che serve: dai più piccoli ammassi di asteroidi alle stelle giganti e infuocate, anche se ovviamente questo va un po' a scapito delle reali proporzioni degli oggetti.

Assurdità come pianeti più grandi di stelle o astronavi più lunghe degli anelli di Saturno sono infatti la norma, ma per fortuna la grafica è così ben curata che ci si dimentica presto della verosimiglianza della scala per apprezzare invece l'attenzione alla riproduzione dei singoli oggetti. Il piatto forte della grafica è infatti l'utilizzo di una tecnica di resa delle superfici degli oggetti nuova per i giochi in tempo reale, utilizzata fino a oggi solo nelle scene precalcolate. Si tratta del celebre "bump mapping", la tecnica che rende apprezzabili non solo i colori delle superfici, ma anche la loro rugosità.

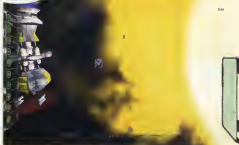
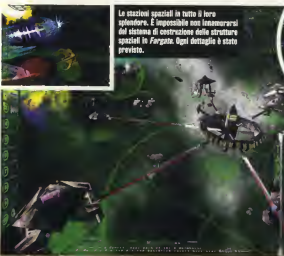
Un asteroide o un pianeta diviene tutta un'altra cosa, mostrando rilievi e riflessi di luce mentre ruota sul proprio asse sotto la sferzante luce del sole nello spazio siderale. Astronavi e oggetti appaiono per la stessa ragione molto più fotografici, e ci sono momenti in cui è

Questo talon sta allungando i suoi tentacoli, ma il nostro raggio di energia lo metterà KO in pochi minuti.

possibile scambiare le immagini del gioco per delle scene da film di fantascienza. L'altra caratteristica grafica che fa saltare sulla sedia è l'uso di effetti di trasparenza per realizzare nubi e fiamme che circondano pianeti e regioni di polveri interstellari. I soli al centro dei sistemi non sono più corpi perfettamente sferici o immagini di sfondo, ma oggetti 3D la cui superficie è animata da miriadi di turbini e fiamme che si estendono anche per chilometri nello spazio.

Le battaglie, per quanto non spettacolari come quelle di *Homeworld* a causa della mancanza delle scie delle navi e degli effetti straordinari di alcune armi di quest'ultimo titolo, si difendono bene; con una notevole varietà di missili, proiettili e torrette laterali montate sui vari veicoli spaziali. Punto debole dei combattimenti, sia da un punto di vista estetico, sia tattico, è la relativa staticità della navi, che invece di evitare i colpi spostandosi lateralmente, rimangono ferme e subiscono gli attacchi da lontano.

Il gioco ha un grosso punto di forza, ed è l'interfaccia. Progettata dal geniale autore, James Thrush, rispetto alle classiche interfacce dei videogiochi, che si limitano a semplificare al massimo, quella di *FarGate* introduce soluzioni brillanti per anticipare le azioni che il giocatore fa più di frequente. Per esempio, invece di dover allontanarsi e risistemare manualmente la visuale, un paio di

Le stazioni spaziali in tutto il loro splendore. È impossibile non innamorarsi del sistema di costruzione delle strutture spaziali in *Fargate*. Ogni dettaglio è stato previsto.

UNITÀ DA GUERRA

Fargate non ha molte unità, ma ne ha di molto differenti e con funzioni specifiche. Si hanno i catamarani, vere artiglierie, i lanciamissili, ottimi per il fuoco a distanza, i bombardieri, perfetti per gli attacchi di potenza, e diversi caccia di varie misure per eseguire la sorveglianza, per difesa o per attacco. Poche le navi grandi, tra cui le carrier e le navi trasporto, anche se si rivelano raramente utili in battaglia. Le unità aliene Nue-Guyen differiscono completamente da quelle terrestri, specialmente nelle armi e nella velocità di spostamento. Il worm in particolare risulta molto pericoloso, mentre la lancia spore assalta tutte le unità con una tempesta di parassiti che la avvolgono e la danneggiano lentamente. Il talon allunga invece un suo lungo tentacolo e afferra le astronavi nemiche trascinandole tra le sue fauci. Tra le navi cristalline della razza Entrodii troviamo il temibile Shardirku, un vero e proprio cannone laser ambulante, la Cabal, che si frantuma in piccole e letali mine, e la Shrike, l'unità di artiglieria.

PERCHÉ L'INTEFACCIA È COSÌ BUONA

James Thrush, il progettista del gioco, ha passato diversi mesi a provarne di tutti i colori prima di arrivare alla stupenda interfaccia che vediamo nel gioco. Il suo primo tentativo fu quello di mantenere la telecamera fissa verso il sole, facendo in modo che con i tasti ci si potesse muovere e orbitare in senso orario o antiorario. Ma i tester la trovavano scarsamente intuitiva, perché era abituata a pensare in termini di destra e sinistra, e così dovette cambiarla. La seconda versione seguiva semplicemente l'intuito. Se il mouse andava a destra, si girava a destra, se andava a sinistra, girava a sinistra. Poiché vi erano sei possibili movimenti, tre translazioni e tre rotazioni, questo però lo rendeva talmente complesso da non capirci più nulla dopo cinque minuti. Dovette cambiare ancora. La terza versione era simile alla prima, solo che centrava la visuale attorno all'unità selezionata, e invece di ruotare e basta andava anche a destra e sinistra. Il problema era che guardando la singola unità si perdeva di vista il resto della battaglia, a meno di non ingrandire la visuale con lo zoom dei due tasti del mouse. Usare questo zoom era tremendamente lento, e le persone perdevano le battaglie semplicemente perché dovevano aspettare troppo tempo muovendo il mouse indietro per guardarsi intorno. Finalmente, alla quarta versione Thrush ebbe l'idea geniale, e realizzò l'interfaccia che si trova oggi nel gioco. Finalmente funzionava! Prese un pennarello e scrisse quindi la Regola D'Oro delle interfacce sulla sua lavagna: *"Non presentare mai al giocatore l'interfaccia più semplice e più ovvia, ma anticipare quello che l'utente vorrà fare e creare progettando l'interfaccia per fare queste cose facilmente."*

Le astronavi in bump mapping (letteralmente: mappatura dei rilievi) risplendono letteralmente della luce di tutte le stelle intorno.

click con il tasto destro del mouse permettono di avvicinarsi a una nave, selezionarla, e poi allontanarsi per darle la direzione in cui muoversi, tutto automaticamente. Un comodo menu presenta tutte le opzioni disponibili per le navi: dalla produzione alla scelta delle davvero innumerevoli formazioni possibili, dalla sfera alla punta per lo sfondamento. Il movimento nello spazio 3d è inoltre mantenuto costante rispetto all'attuale altitudine dell'astronave rispetto al piano delle orbite, e solo se si vuole cambiarla si deve tenere premuto il tasto sinistro.

Una cosa che semplifica la gestione dei movimenti ed elimina numerosi problemi che affliggevano *Homeworld*. La creazione dei gruppi è poi accelerata dalla presenza a schermo di dieci caselle in cui i gruppi sono

"La cura per l'interfaccia è davvero maniacale!"

disposti, e di un altro spazio in alto dove le singole unità dei gruppi sono visualizzate. Grazie all'opzione di trascinare e spostare le varie astronavi nei gruppi e tra i gruppi dall'interfaccia non è neanche più necessario visualizzare la regione dove si trovano. E se questo non bastasse, muovendo il cursore sulle unità lontane, una piccola finestrella si apre accanto a questa mostrando un immagine ravvicinata della nave per poterla facilmente riconoscere. Questo rende i combattimenti una vera meraviglia, specialmente unita alla possibilità, che mancava in *Homeworld*, di dare comandi in successione tenendo premuto il tasto CTRL, programmando così le rotte delle nostre squadre. Tutta questa cura per l'interfaccia si risolve in una giocabilità straordinaria, unica per questo nuovo genere che invidia la semplicità del 2D.

Unica debolezza del gioco è l'estrema linearità delle missioni. Infatti l'intelligenza artificiale dei nemici è praticamente inesistente: quasi tutti gli eventi accadono perché preprogrammati, e dopo qualche missione si ha la sensazione di essere un po' troppo pilotati. Fin dalla prima missione è sufficiente giocare la partita fino a essere sconfitti, e quando si ricaricherà il livello il nemico farà esattamente le medesime cose nel medesimo ordine. Per esempio, in una delle prime missioni un vortice iperspaziale si apre e ne sbuca una flotta aliena, che si dirige diritto diritto alla nostra base in una precisa direzione. Prendendoci alla sorpresa, abbatte la base in pochi secondi. Ma quando ricarichiamo, preparando tutte le nostre unità per intercettare la flotta aliena lungo la rotta che già sapremo prenderà, questa verrà dritta tra le nostre fauci e la partita sarà vinta senza sforzo. Il computer sembra non reagire alle nostre tattiche, e il gioco si rivela più un enorme sequenza di eventi prestabiliti che una vera e propria sfida strategica.

Un peccato, ma se si considera la divertentissima modalità di gioco in rete, che consente di controllare le stranissime unità aliene oltre che quelle terrestri, *Fargate* merita davvero un posto di spicco nella nostra ludoteca.

GMC IN BREVE

FarGate è:
- Spettacolare
- Giocabile
- Longevo grazie all'editor

FarGate non è:
- Difficile da terminare
- Ricco di stimoli strategici
- Dotato di una ottima IA

Casa Microids ■ Sviluppatore SuperXStudios ■ Distributore Microids ■ Telefono 02/29062142 ■ Prezzo 89.900 ■ Sistema Minimo P266 MMX, 64 MB RAM, 370 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 450, 128 MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore fino a 6 in LAN ■ Internet www.microids.com

IN ALTERNATIVA...

Homeworld, Settembre 1999 **9**
Il primo strategico in tempo reale in vero 3D che ha rivoluzionato le guerre nello spazio.

Allegiance, Agosto 1999 **8**
Battaglie tridimensionali nello spazio, in un mondo creato per il multiplayer via internet

Un gioco spaziale con una straordinaria interfaccia, grafica da salto sulla sedia, e una serie di missioni legate da una storia entusiasmante. Da non perdere!

GRAFICA	9	GIOCABILITÀ	9
SONORO	7	LONGEVITÀ	7

8

GENERE: AVVENTURA

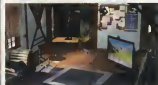
THE LONGEST JOURNEY

Prima, per "Eroe dei Due Mondi" si intendeva Garibaldi...

IN ITALIANO
Vista l'importanza dei dialoghi e della trama, è una fortuna che *The Longest Journey* sia destinato a venire commercializzato in versione completamente tradotta.

Il primo impatto con *The Longest Journey* è davvero spettacolare...

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GIRO DI PROVA
A differenza di quello che succede per la maggior parte delle avventure, *The Longest Journey* ci permette di fare un "giro di prova", con un demo di circa 80 MB, che si può scaricare da http://www.longestjourney.com/demo/. Questo mese non abbiamo fatto in tempo a metterlo sul nostro CD, ma sul prossimo dovremmo riuscirci!

IL punto chiave delle avventure, in buona sostanza, è la trama. Possiamo tollerare un'avventura con una interfaccia non intuitiva, perché comunque abbiamo tempo a sufficienza per ricordarci anche le più arcane combinazioni di tasti; possiamo tollerare un'avventura con una grafica meno che spettacolare (anzi, ci ricordiamo con nostalgia anche delle vecchissime avventure di solo testo). Quello che non possiamo sopportare sono le avventure senza trama, o con una trama deludente – per fortuna, questo non è il caso di *The Longest Journey*.

Il concetto alla base della storia è piuttosto semplice, e ci verrà svelato entro pochi minuti dall'inizio del gioco: l'universo si fonda sull'Equilibrio, e questo Equilibrio è in pericolo per una serie di ragioni.

Inutile a dirsi, tocca a noi darci da fare per cercare di sistemare le cose – fortunatamente, comunque, perché non sarebbe divertentissimo un gioco in cui sia *qualcun altro* a fare il protagonista, no? La ragione per cui veniamo scelti (anzi, "scelte", dato che interpretiamo April Ryan, una pittrice diciottenne) è altrettanto semplice – siamo una delle poche persone dotate della capacità di spostarsi tra i due mondi che compongono l'Equilibrio, quindi particolarmente indicati per sistemare le cose.

Un aspetto particolarmente intrigante della questione dell'Equilibrio è la quantità di livelli su cui lo scontro si svolge. Il più evidente è naturalmente dato dalla contrapposizione tra Stark (una versione futura e iper-tecnologica della nostra Terra) e Arcadia (un mondo fantasy fuori dalla norma, incentrato

MUSICA PER LE NOSTRE ORECCHIE

La colonna sonora di *The Longest Journey* è indubbiamente molto gradevole – mentre potremmo decidere di eliminare le voci e giocare solo con i sottotitoli (nel caso ci si ritrovi a saltare i dialoghi), difficilmente vorremo abbassare il volume della musica, atmosferica e ben realizzata. Per questa ragione, abbiamo molto gradito la decisione della Funcom di rendere disponibili i brani che sentiremo nel gioco: possiamo scaricarli (in formato MP3) alla pagina http://www.longestjourney.com/stark/music.html.

sulla magia e abitato da razze curiose). Su un secondo livello troviamo la contrapposizione tra l'Ordine e il Caos, che troviamo riproposta in più versioni nel corso del gioco. A un terzo livello ancora, c'è uno scontro di stampo politico – di cui non parliamo per non svelare una parte importante della trama...

Importante quanto la trama è naturalmente la qualità degli enigmi, e neanche sotto questo aspetto *The Longest Journey* ci ha deluso. A differenza di altre proposte più o meno recenti, *TLJ* cerca di mantenere una certa coerenza e logica, senza mettere il giocatore nella orrenda posizione in cui si deve "usare tutto con tutto". Solitamente, infatti, avremo degli indizi abbastanza precisi sulle azioni che avranno successo, e trovandoci bloccati dovremmo più o meno sempre essere in grado di pensare già a cosa fare per risolvere l'impasse.

In parte, il fatto che non ci si trovi incastrati è anche dovuto al fatto che la struttura della storia è assolutamente lineare – definizione che, in questo caso, non va interpretata negativamente. Per fare un esempio: a un certo punto del gioco, ci troveremo a dover superare un ponte distrutto, e non avremo a disposizione nessun oggetto che possa servire all'uopo. Dopo aver passato qualche minuto in contemplazione più o meno disperata, abbiamo deciso di tornare sui nostri passi per vedere se ci fossimo dimenticati qualcosa – e abbiamo incontrato qualcuno che ci avrebbe permesso di aggirare il ponte stesso. In questo modo, senza imporci scelte innaturali o costringerci a bizzarri salti logici, il gioco è riuscito a riportarci in carreggiata.

Anche a proposito di oggetti, gli sviluppatori della Funcom hanno fatto un lavoro egregio: come sanno tutti coloro che abbiano già giocato a un'avventura "punta-e-clicca" come

"Abbiamo indizi abbastanza precisi sulle azioni che avranno successo"

Talvolta, troveremo che il gioco cambia leggermente – in questo caso, April è inquadrata da una telecamera.

PIÙ COMODO DEL BLOCCO NOTE

Dato l'elevato numero di dialoghi e indizi che troveremo in *TLJ*, potremmo avere timore di perderci qualcosa di importante... Per fortuna, tra le varie opzioni del gioco troviamo la possibilità di rivedere video e rileggere dialoghi e, inoltre, il diario di April viene automaticamente aggiornato con gli indizi più importanti – quindi, se ci dovessimo trovare in difficoltà e non sapere cosa fare, sarà sufficiente dare un'occhiata al diario per trovare qualche suggerimento...

I dialoghi sono fondamentali – se proprio non abbiamo idee, proviamo a parlare di nuovo con tutti.

TLJ, ci sono almeno due trappole nelle quali è fin troppo facile cadere. Una è la tentazione di riempire il mondo di oggetti inutili – cosa assolutamente realistica, ma tutt'altro che semplice, sia per i creatori che per i giocatori. L'altra è l'ipersemplificazione, cioè rendere graficamente chiaro *quali* sono gli oggetti con i quali possiamo interagire – in questo modo si rischia di trasformare l'avventura in un semplice esercizio di puntamento del mouse. Fortunatamente, *TLJ* riesce a scampare a entrambe, grazie a un intelligente design degli ambienti, che suggerisce sempre quali sono gli oggetti con cui interagire (e tutti quelli che troviamo lo sono, in un modo o nell'altro), richiedendo comunque un minimo di ragionamento da parte nostra.

Anche l'interfaccia, pur senza essere innovativa, svolge egregiamente il suo lavoro – cliccando su una zona vuota ci muoveremo, cliccando su un oggetto si aprirà un piccolo menu grazie al quale potremo esaminarlo o interagirvi. Una particolarità intelligente è la possibilità di far correre April, semplicemente cliccando due volte sul punto o oggetto che ci interessa – o anche saltare completamente le animazioni e i dialoghi, premendo invece ESC.

Concludiamo parlando della grafica – e diciamo anche che ci è piuttosto piaciuta. Non si tratta naturalmente di un capolavoro di tecnologia, tuttavia sia gli sfondi bidimensionali che i modelli tridimensionali dei personaggi sono davvero ben fatti e adeguatissimi all'atmosfera del gioco. GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC IN BREVE

TLJ è:
- **Piuttosto lungo**
- **Intelligente**
- **Convincente**

LJ non è:
- **Troppo difficile**
- **Non lineare**
- **Rigiocabile**

■ Casa Funcom ■ Sviluppatore Intemo ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/413031 ■ Prezzo 89.000 ■ Sistema Minimo P166, 32 MB RAM, 200 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB, 1 GB HD ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.longestjourney.com

Pur senza stabilire nuovi standard, *TLJ* convince e appassiona nel migliore dei modi. Un must per gli avventurofili.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

IN ALTERNATIVA...

Blade Runner, 9 Nov 97 – Una splendida rivisitazione degli argomenti del film

Grim Fandango, 9 Ott 98 – Una ambientazione surreale per un avventura incredibile

ZEUS
MASTER OF OLYMPUS

Eccoci all'ormai annuale appuntamento con il gioco urbanistico della Sierra. Dopo gli antichi romani e i fratelli egizi, cosa c'è di meglio che proseguire la serie con la Grecia di Dioniso?

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Un quartiere residenziale, con le tipiche case di lusso abitate dai più ricchi. Queste case forniscono i migliori soldati, ricordiamocelo!

ALLENAMENTO

I livelli di allenamento di *Zeus* sono probabilmente i migliori apparsi finora nei giochi Sierra, divisi in due sezioni insegnano prima di tutto la struttura di tutte le sezioni di una città ben funzionante, quindi ci mostrano anche le cose più complesse come il commercio, la guerra e il rapporto con le divinità, tramite alcune missioni non complicatissime ma comunque divertenti da affrontara. Consigliamo i livelli di allenamento a tutti, tranne forse agli esperti provenienti dai titoli precedenti.

DUE anni fa il terzo episodio di *Caesar* ci aveva stupito con la sua grafica e lo stile di gioco davvero accattivante; lo scorso inverno *Faraon* aveva confermato pienamente l'abilità dei programmatori della Impressions nel realizzare giochi di gestione urbanistica, come potevamo non aspettarci un terzo eccellente titolo da giocare nell'inverno del duemila?

Nessuna sorpresa: ecco *Zeus*, il nuovo gioco della serie gestionale della Sierra che promette ancora ore e ore di divertimento progettando città di un remoto passato, in questo caso della Grecia antica.

Il tempio di Dioniso, con tanto di vigne protette dal dio in persona! Pregare Dioniso fornirà vino alla nostra città, se il dio si sente amato a sufficienza.

> **"Dovremo creare e gestire delle città dell'antica Grecia"**

Cosa dovremo fare giocando a Zeus? Semplicemente creare e gestire delle città: stabiliremo noi dove e cosa dovrà essere costruito, che genere di attività commerciali dovranno essere attivate, cosa dovrà essere prodotto e dove dovranno essere i laboratori designati alla produzione, oltre ovviamente a una miriade di altri particolari come organizzare la raccolta delle tasse, occuparci del livello culturale dei nostri cittadini, sfruttare positivamente per la nostra borsa le alleanze con le città vicine e incentivare la crescita della nostra cittadina cercando di fornire i migliori servizi alla maggior parte possibile della popolazione.

Per i molti che hanno già avuto a che fare con *Caesar* o *Faraon*, diciamo subito che seguendo l'esempio del gioco dedicato all'Egitto (e soprattutto della sua espansione ufficiale: Cleopatra) *Zeus* non presenta una

EROI E DIVINITÀ

A differenza dei giochi precedenti, in *Zeus* le divinità che adoreremo, magari realizzando appositamente templi o santuari, saranno presenti in prima persona tra gli abitanti della città. Un dio felice ci appagherà con la sua presenza e con una serie di doni materiali (come vino, olio o altre merci) o di aiuti più o meno diretti, come una maggiore efficienza in alcune sezioni della città, una maggiore forza del nostro esercito, e così via.
Allo stesso modo, per superare alcuni ostacoli di natura per così dire mitologica, potremo e dovremo invocare l'aiuto di alcuni eroi della mitologia ellenica. La loro collaborazione ci costerà un maggior sforzo nella costruzione della città ma ci permetterà di averli dalla nostra parte anche in caso di necessità successive, come in caso di guerre o missioni punitive nei confronti di un qualche avversario. Alcuni dei, in particolari, sono addirittura in grado di rivelare particolari del futuro della nostra città!

Dioniso a passeggio per la città. Il suo affetto garantisce una completa a prospera produzione di vino per tutti!

Un ciclope malvagio cerca di danneggiare la nostra città, Odisseo, richiamato appositamente, sta per eliminare lo scomodo ospite.

Se dobbiamo per forza rendere migliore un appezzamento di terreno, possiamo farlo circondandolo di parchi, decorazioni e monumenti!

sequenza di missioni da superare man mano che si procede con lo sviluppo della civiltà ellenica, ma una serie di missioni, separate le une dalle altre e composte ognuna da diversi livelli da superare in sequenza.

In tutto, abbiamo a disposizione ben sette missioni principali (per un totale di quarantacinque livelli, sicuramente un buon numero considerando che quasi nessuno è risolvibile in poco tempo e con poco sforzo), oltre a tre missioni a carattere generale, a disposizione per chi non vuole sentirsi legato da compiti prestabiliti.

Sfruttando e realizzando in meglio alcune delle idee già presentate con *Cleopatra*, le missioni ci permettono di seguire da vicino l'evoluzione di una particolare città, dai suoi albori fino al suo periodo più fiorente. Una novità, sicuramente da apprezzare, sta nel fatto che non dovremo ricominciare tutto il lavoro da capo ogni volta che supereremo un livello: potremo tenere tutto ciò che avremo creato e portarcelo nei livelli successivi, procedendo sempre più nel cammino evolutivo della nostra cittadina.

Analizzando le differenze più importanti che si notano passando da *Faraon* a *Zeus*, la prima è sicuramente rappresentata dalla nuova interfaccia: sono scomparse le schermate dei consiglieri, sostituite da piccole e utili tabelle che appariranno una volta selezionata una qualsiasi delle funzioni disponibili, dalle quali è comunque possibile passare a schermate più complete che permettono una gestione in dettaglio, di volta in volta, delle tasse, del commercio con le città esterne o delle strutture militari a disposizione.

Osservando la città si nota che i mercati

La raccolta dell'uva per realizzare vino è una delle nuove attività presenti in *Zeus*. Prima ne produrremo un po', meglio sarà per la città.

LA CREAZIONE DELLE COLONIE

Nel corso di parecchie missioni dovremo decidere dove impiantare una colonia. Questa ennesima novità presente in *Zeus* ci permette di impiegare un paio di livelli (di una missione composta da diversi livelli) in un luogo lontano dalla nostra città principale, con l'obiettivo di creare un piccolo insediamento che sia funzionale e possa fornire aiuto e materiali alla città madre, governata durante la nostre assenza da un reggente. Quando la colonia sarà attiva e funzionante potremo tornare alla città principale, trovandola come l'abbiamo lasciata un paio di livelli prima, e procedere con il suo sviluppo sfruttando i nuovi vantaggi offerti dalla presenza della colonia: maggiore potere militare e politico, oltre a una sicure fonte di commercio e di tributi regolari, sempre che le nostre relazioni pubbliche con la colonia si mantengano sempre su buoni livelli.

L'agorà di un quartiere di classe vende di tutto, dal cibo alle armature, ai cavalli per i soldati!

sono stati sostituiti dalle Agorà, piazze nelle quali dovremo decidere noi che genere di negozi posizionare. I principali sono sicuramente quelli dedicati al cibo, alle stoffe e all'olio (i beni richiesti da un'abitazione normale per progredire), mentre armi, vino e cavalli sono ciò che dovremo fornire ai cittadini di classe superiore, che rappresentano una novità a loro volta. Quando posizioniamo nuove case dovremo infatti decidere se desideriamo case normali o abitazioni per cittadini di classe agiata: queste case sono molto più esigenti in fatto di risorse richieste e quindi più difficili da far progredire, ma permettono di ottenere soldati migliori, il che ci porta all'ultima grande novità di *Zeus*: ora i soldati non sono cittadini specializzati formati e gestiti da apposite costruzioni, bensì parte integrante della forza lavoro della città: dai palazzi normali verranno i soldati semplici, dai palazzi di lusso verranno invece i soldati migliori e i cavalieri. Una notevole conseguenza di questa novità è che in caso di guerra, mandando parecchi soldati al fronte la città si ritroverà senza molti lavoratori e, forse, nei guai dal punto di vista della sua stessa integrità funzionale.

La nostra abilità dovrà proprio essere quella di creare un microcosmo funzionante ed equilibrato, in grado di superare interferenze notevoli come diminuzioni di forza lavoro (in caso di guerra) o addirittura all'ira di qualche mostro mitologico, dovesse passarne uno per le zone limitrofe. Già al livello minimo di difficoltà Zeus offre un'eccellente sfida e molte ore di divertimento, se consideriamo che ai livelli più elevati il gioco si fa davvero duro e offre il meglio di se, non possiamo non pensare bene di questo terzo grande capitolo nella serie dei giochi storici urbanistici della Sierra.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Zeus è:
- **Molto bello da guardare**
- **Completo e divertente**
- **Longevo e impegnativo**

Zeus non è:
- **Per chi non ama i gestionali**
- **Un gioco repido da completare**
- **Un prodotto di scarsa qualità**

Un fiorente commercio è il centro di ogni città ben progettata. Acquistare bronzo, lavorarlo e rivendere statue è un ottimo modo per guadagnare.

■ Casa Sierra ■ Sviluppatore Impressions ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P166 32 MB RAM 410 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB RAM ,500 MB HD, Scheda video con 8 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet http://zeus.impressionsgames.com

L'ennesimo eccellente titolo di gestione urbanistica della Impressions, che ci permetterà questa volta di costruire Acropoli greche

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

8

IN ALTERNATIVA...

Caesar III, Nov 98, 8
Bellissimo ancora oggi, non sfigura nemmeno se confrontato con con Zeus.

Faraon, Dic 99, 8
L'epopea dell'antico Egitto, dagli albori fino a Cleopatra, bellissimo e appagante

GENERE: PASTORALE

SHEEP

Dopo mesi di attesa ecco finalmente le pecore più simpatiche del mondo dei videogiochi!

INTELLIGENZA ARTIFICIALE?

Come già anticipato nello scoop di qualche mese fa, in *Sheep* è presente una particolarissima intelligenza artificiale, tanto particolare da essere definita dai programmatori stessi... stupidità artificiale! Le pecorelle si muovono per i livelli come se fossero davvero animali poco svegli e con una scarso senso di auto conservazione: sembra quasi che facciano apposta a finire nei guai in continuazione ma non è colpa loro, bensì merito della loro stupidità, ottimamente simulata nel gioco. Perdoniamole se le sentiremo belare di paura una volta di troppo, è più forte di loro!

Incontreremo spesso questi trampolini che permettono a pecore e pastore di superare ostacoli altrimenti insormontabili.

ANCHE considerando la storia "antica" dei giochi per computer non pensiamo che siano molti i titoli che possono vantarsi di annoverare interi greggi di pecore saltellanti e stupidotte come protagoniste! *Sheep* è un gioco che promette ore e ore di divertimento spensierato senza la preoccupazione di doversi impegnare troppo nello studio di ponderosi manuali o nell'apprendimento di chissà quale complicatissimo sistema di controllo.

La semplicità è alla base di questo gioco: comandi semplici, personaggi simpatici, uno stile di gioco che definire chiaro è dir poco e, nonostante questo (sembra un controsenso) una giocabilità elevatissima. La trama alla base del gioco è bizzarra e merita una citazione: le pecore che vivono nel nostro mondo non sono veri animali ma quanto rimane di un gruppo di alieni giunti sul pianeta per studiarci da vicino travestiti (appunto...) da pecore, entrati così tanto nel ruolo di animali stupidi e pacifici da diventarlo per davvero nel giro di qualche generazione.

Incredibile? Non basta, infatti ora i loro compagni sono arrivati dallo spazio e vogliono recuperarli tutti, con l'aiuto di quattro terrestri reclutati con la forza (la classica scena del rapimento con raggio alieno!) e controllati con lo scopo di condurre tutte le pecore fino alla loro destinazione finale: un luogo chiamato Monte Muflone, dove un'immensa astronave potrà finalmente riportarli alle loro case. Non c'è gioco senza un nemico da battere; infatti una seconda razza aliena vuole mettere i bastoni tra le ruote alle pecore spaziali e per impedire il recupero dei poveri animali ha disseminato la strada verso il Monte Muflone di trappole di ogni genere. È nostro preciso dovere opporci a tanta crudeltà, aiutando le povere pecorelle in ogni loro movimento, fino al mitico Monte Muflone!

Il concetto alla base del gioco è presto illustrato: ogni livello presenta un percorso disseminato da trappole e pericolosi meccanismi che le pecore di turno dovranno superare per arrivare alla fine del livello, solitamente rappresentata da una porta o da un qualche mezzo di locomozione. Il nostro compito sarà quello di

NON TUTTE LE PECORE SONO UGUALI!

Ecco una bella foto dei quattro generi di pecore che dovremo governare giocando a *Sheep*. Le specie non sono diverse solo a livello estetico ma anche quanto a comportamento: le pecorelle normali sono stupide e molto paurose, quelle da lana hanno meno timore dei pastori ma rimangono comunque stupide.
Le pecore "capellone" adorano il rock e si dichiarano decisamente alternative, le NeoGenetiche invece sono la razza del futuro: l'aspetto sembrerebbe confermarlo!
Nonostante l'aspetto, la differente velocità e il comportamento un po' diverso nei confronti dei pastori... nemmeno le ultime due razze si distinguono quanto a scarsa intelligenza!

Porta 10 pecore sulla bilancia per riuscire la pecora d'oro.

Tra dolciumi e cioccolato in questo livello le pecore devono stare alla larga dalle macchine del gelato: sono letali!

accompagnare il piccolo gregge lungo il percorso cercando di evitare che le pecore vengano eliminate dalle trappole. Come dovremo farlo? Come un vero pastore: non potremo muovere direttamente i poveri animaletti (se non uno per volta, prendendoli in braccio) ma dovremo condurre il gregge contando sul fatto che le pecore si spaventano per qualsiasi cosa e quindi tenderanno a rifuggire perfino il pastore... ne consegue che spostando questo in maniera opportuna intorno alle pecore, esse si sposteranno più o meno nella direzione che desideriamo, generalmente in direzione opposta rispetto alla posizione del pastore. Certo, i termini approssimativi sono obbligatori in quanto le pecore non sono dei mostri di intelligenza e trotterellando lontano dal pastore tenderanno a spargersi per il livello, finendo inevitabilmente nella zona di influenza di una qualche terribile trappola, fatto che dovremo evitare a tutti i costi, impegnandoci il più possibile per mantenere il gregge sotto controllo.

Il gioco è composto da una mezza dozzina di ambientazioni, tutte diverse e un po' pazze, ognuna delle quali composta da quattro livelli differenti da superare secondo precise regole, per esempio dovremo salvare almeno un minimo di dieci pecore in un determinato tempo massimo.

Considerando che ogni pecora salvata in più del dovuto sarà conteggiata dal gioco e ci sarà utile nei livelli successivi, appare chiaro che sarà meglio cercare di salvarne quante più sarà possibile in ogni livello che affronteremo.

QUATTRO PASTORI PER UNA SOLA MISSIONE

Nel gioco dovremo decidere quale di questi quattro personaggi vorremo impersonare. Si va dal più esperto, che è un vero cane pastore nella vita reale, passando da un semplice cucciolotto per arrivare ai due umani: una ragazza tutta pepe e un tizio che sembra l'agente di X-Files trasportato di peso in questa assurda missione di salvataggio!

I pastori hanno diverse caratteristiche di velocità e abilità con le pecore, potremo scegliere quello che ci piace di più oppure rigiocare l'intero gioco con diversi personaggi per metterci alla prova.

Dopo mille peripezie ecco le pecore al traguardo finale, l'ultimo livello all'interno del Monte Muflone!

"Le pecorelle avranno paura di tutto e tutti, anche del pastore!"

La presenza di quattro diversi pastori, ognuno dotato di differenti doti di velocità e abilità nella gestione delle bestiole, promette una certa rigiocabilità, mentre il dover giocare utilizzando ben quattro differenti generi di pecore alimenta la varietà del gioco, introducendo un minimo di strategia in un titolo che in apparenza è solo belati, trappole e sano divertimento... per noi, non certo per le povere pecorelle!

PARLA IL PASTORE

Come fa a venire in mente a un programmatore di videogiochi di fare un titolo sulle pecorelle? L'abbiamo chiesto e Martin Batten, il capo programmatore di *Sheep*. La risposta è stata pazzesca: "Quando ero piccolo, vivevo in campegna, e spesso mi troveo a girare per dei campi deserti. Una volta mi è successo di girarmi ell'improvviso e scoprire di essere seguito da decine di pecore che mi avevano eletto loro pastore, chissà poi per quale motivo. De lì è nata l'idea per *Sheep*!".

GMC IN BREVE

Sheep è
- Semplice da gestire
- Divertente!
- Abbastanza impegnativo

Sheep non è:
- Un gioco simuletivo
- Per chi non ama le cose spiritose
- Facilissimo da completare

■ Casa Empire ■ Sviluppatore Mind's Eye ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P200 32 MB RAM 100 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 266 64 MB RAM 400 MB HD ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore No ■ Internet http://www.saveoursheep.com

IN ALTERNATIVA...

Rayman 2, Dic 99 8 — Veloce, divertente e con un protagonista simpaticissimo. Ne vale la pena

Bust a move 4, Apr 00, 8 — Coloratissimo, e un'interessante alternativa anche se molto differente

Un gioco molto divertente con comandi semplicissimi, una volta iniziata la partita sarà difficile smettere!

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

GENERE: ROMPICAPO

LEGO ALPHA TEAM

Omini con le facce gialle che girano per lo schermo. No, non sono i "Simpsons", bensì gli eroi della Lego!

MATTONCINI PREZIOSI

Direzioni: orientando le frecce forzeremo il personaggio e svoltare a destra, e sinistra oppure a tornare sul suoi passi.
Scale: ovviamente possono servire per far superare blocchi troppo elti o per far scendere un personaggio senza farlo cadere nell'ecqua.
Salti: fanno compiere el soldatino un piccolo salto che può servire per superare livelli di media eltezza.
Trampolini: i salti fatti piombando dall'elto su un trampolino sono molto più elevati. Arrivendoci da un'eltezza maggiore lo slancio sarà proporzionale.
Detonatori: piazzando i mattoncini delle bombe in punti strategici e poi saltando sul mattoncino-detonatore potremo eliminare numerosi ostacoli sul nostro cammino.

Ecco il tutorial che ci insegnerà tutti i comandi fondamentali del gioco e i rudimenti dell'uso dei "mattoncini".

GMC IN BREVE

Lego è:
- Graficamente molto piacevole
- Divertente in alcuni passaggi e filmati d'intermezzo
- Vario nelle missioni proposte

Lego non è:
- Particolarmente originale
- Troppo difficoltoso se non e livelli molto avanzati
- Adatto e un pubblico di "esperti"

DOPO aver esplorato il genere di guida e il genere strategico/gestionale, la sezione videogiochi della Lego si lancia nel genere rompicapo con un titolo divertente, anche se non particolarmente innovativo.

Saremo al comando del team Alpha, da cui il gioco prende il nome: un gruppo di avventurieri specializzati nelle missioni di recupero più improbabili. Ognuno di loro ha delle caratteristiche particolari ed è in grado di compiere azioni specifiche. All'inizio del gioco avremo a nostra disposizione soltanto uno di questi eroi, e man mano che supereremo i vari livelli e libereremo gli altri suoi colleghi, dovremo gestirne due o più contemporaneamente sullo schermo.

Il concetto di gioco è molto semplice, persino banale. ogni livello presenta un punto di partenza, un punto di arrivo, e un sentiero disseminato di baratri, trappole, barriere insormontabili e ostacoli di altro genere. A nostra disposizione avremo dei "mattoncini" particolari che ci consentiranno di modificare il tragitto (altrimenti forzato) percorso dai nostri eroi. Se, per esempio, c'è un dislivello troppo elevato, contro il quale si fermerebbero, possiamo mettere sul percorso una scala gialla, orientandola come preferiamo, in modo che l'omino la usi per superare l'ostacolo e procedere oltre. Se è necessario girare a destra o a sinistra possiamo usare un mattoncino con delle frecce che spinge automaticamente il soldato nella direzione indicata.

Se commetteremo degli errori e andremo a sbattere contro uno di questi zombi, dovremo ricominciare da capo il livello.

> **"Il titolo si rivolge senza dubbio al pubblico dei più giovani"**

Naturalmente partiremo dai livelli più semplici, in cui sistemare pochi mattoncini di direzione sarà sufficiente per superare le difficoltà proposte, e continueremo attraverso sfide sempre più difficoltose. I primi livelli introdurranno ogni volta pezzi nuovi, come le scale, i mattoncini che fanno saltare, i trampolini, e via di seguito. Per imparare a usare correttamente i vari pezzi avremo a disposizione due strumenti principali. Potremo, infatti, seguire un "tutorial" che ci spiega i meccanismi di base del gioco e i comandi principali del menu, che fondamentalmente riguardano le visuali delle telecamere virtuali (potremo visualizzare la scena da qualunque angolazione possibile per farci un'idea precisa di quello che ci viene richiesto in ogni livello). Inoltre, ogni sfida offre un numero definito di "aiuti". Cliccando su un pezzo e quindi sull'icona apposita del sotto-menu, esso si posizionerà automaticamente nella posizione "corretta" per il superamento del rompicapo.

L'idea non è particolarmente originale, anche se la realizzazione è curata nei dettagli. Il titolo si rivolge senza dubbio a un pubblico di "giovani" o di neofiti di questo genere. Gli amanti dei giochi cervellotici non troveranno certo, in *Lego Alpha Team*, una sfida degna di loro, ma nel suo insieme il risultato è comunque gradevole. Una piacevole diversione dai soliti massacri tridimensionali.

■ Casa Lego Media ■ Sviluppatore Digital Domain ■ Distributore Leader ■ Telefono 0332/874111 ■ Prezzo 79.900 ■ Sistema Minimo P200, 32 MB RAM, Scheda 3D ■ Sistema Consigliato P233 MMX, 64MB RAM ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore No ■ Internet www.lego.com

IN ALTERNATIVA...

Lego Rock Raiders, Gen 00, 7
Per chi ama i Lego: avventure strategiche in un mondo sotterraneo ricco di mostri e tesori

Airfix Dogfighter, Nov 00, 8
Un simulatore di volo per gli eterni bambini che amano i modellini e i giocattoli

Un titolo per chi vuole accostarsi ai rompicapo o per chi ha un fratellino più piccolo da tenere impegnato nei lunghi pomeriggi invernali.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	7
SONORO	6	LONGEVITÀ	7

6

GENERE: AZIONE/STRATEGIA

COVERT OPS: ESSENTIALS

Forse con questo gioco riusciremo a capire le difficoltà della guerriglia nella giungla.

Una complessa missione nelle oscure caverne.

PIANIFICHIAMO UN'AZIONE

Una missione potrà andare e buon fina solo se saremo riusciti a creere un piano edatto. Con il nostro gruppo di soldati edeguetamanta diviso in squadre, ognuna delle quali si occuperà di "ripulire" la sua zona da evantuali nemici e di proteggare le spalie alla altre cha si stanno infiltrando nel territorio ostila.

DIETRO il titolo *Covert Ops: Essentials* c'è il terzo episodio della serie iniziata con *Rainbow Six*, anche se considerarlo un gioco a parte non è proprio corretto: si tratta più che altro di una serie di missioni supplementari, con il valore aggiunto di un intero CD pieno di informazioni sulle varie tecniche antiterroristiche. Questa è una vera e propria enciclopedia, ricca di informazioni sulle varie tecniche di attacco e difesa, di infiltrazione, nonché sulla tipologia di armi in dotazione ai gruppi speciali. Gli appassionati di spionaggio, ma anche i curiosi in genere, troveranno sicuramente piacevole passare qualche ora scoprendo informazioni difficilmente reperibili in altro modo.

Il secondo CD contiene invece il gioco vero e proprio che, pur non essendo molto diverso dai precedenti episodi, risulta intrigante e parecchio divertente: l'impatto col primo livello è davvero notevole, con soldati che si muovono all'interno di una jungla perfettamente riprodotta, comprendente ponti di liane, cascate e accampamento di ribelli.

L'atmosfera è palpabile, tanto che ci si muove in maniera estremamente cauta, ordinando alla propria squadra di procedere solo quando, dopo aver impersonato i membri di ogni squadra, ci si rende conto che la via è libera da cecchini appostati. I movimenti sono necessariamente lenti, ogni piccola azione è ponderata, e il piano d'attacco va studiato con precisione, se si vuole avere qualche speranza. Certo, è possibile utilizzare quelli predefiniti se non si vuole perdere tempo, ma così facendo non si vive l'azione al meglio, e non si capisce esattamente come coordinare le varie squadre. Al contrario un'azione studiata da noi in tutto e per tutto offrirà molte più soddisfazioni, e sarà più facilmente controllabile

"L'impatto col primo livello è davvero notevole"

Il coinvolgimento è assicurato oltre che dal realismo della simulazione, da una grafica davvero mozzafiato, seppure non esente da alcuni piccoli difetti: se per esempio la jungla è riprodotta davvero molto bene, con una vegetazione fittissima e variegata, non si può non notare come molti degli arbusti siano a due dimensioni, sfigurando con il resto del paesaggio in 3D e facendo perdere il senso di profondità. Sono comunque particolari da poco, dal momento che la giocabilità è davvero notevole e il livello di difficoltà è regolato in maniera eccellente, con lunghe missioni mai banali ma nemmeno impossibili.

Il vero e proprio problema consiste nella longevità: tre livelli sono davvero troppo pochi, anche se ottimamente realizzati e piuttosto lunghi, e le missioni di training non possono essere considerate dei livelli veri e propri, dal momento che si tratta di banali esercizi utili per imparare a controllare i personaggi e niente più.

Certo, l'enciclopedia risulta un valore aggiunto non da poco, ma quanti sono disposti ad acquistare tre livelli e un'enciclopedia sulle tattiche antiterroristiche, calcolando soprattutto che queste informazioni non sono d'aiuto per proseguire nel gioco?

GMC IN BREVE

Covert Ops è
- Un gioco per chi ama la stretagia a la pianificazione
- Indicato per chi non carca aziona frenetica ma mosse ragionata
- Une anciclopedia multimadiala sull'antiterrorismo

Covert Ops non è
- Uno sparattutto
- Un gioco facile
- Longavo

■ Casa Red Storm ■ Sviluppatore Magic Lantern Playware ■ Distributore 3D Planet ■ Telefono 02/4886711 ■ Prezzo 99.000 ■ Sistema Minimo P233, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato P2 450, 128 MB RAM, Scheda 3D 16 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.rs-covert-ops.com

IN ALTERNATIVA...

Rainbow Six: Rogue Spear, Dic 99, 8
Secondo episodio della serie praticamente identico a *Covert Ops* ma con molti più livelli

Delta Force 2, Feb 00, 6
Più complesso di molti sparatutto ma non strategico come i giochi della Red Storm

I tre livelli sono davvero eccezionali, ma sono troppo pochi per garantire una corta longevità. Carina l'enciclopedia, anche se non tutti saranno interessati.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	6	LONGEVITÀ	4

6

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

Arditi samurai e valorosi piloti di marina si gettano nella mischia con il nuovo simulatore di volo targato Microsoft.

Forse i ponti di decollo sono un po' deserti, ma l'atmosfera del gioco non ne risente.

TUTTO IN ITALIANO (O QUASI)

Combat Flight Simulator 2 ci viene presentato con un voluminoso manuale completamente tradotto in italiano. Una volta in gioco, saremo in grado di leggere nella nostra lingua anche tutti i menu, le descrizioni delle missioni e quelle degli aerei impegnati nel conflitto. Persino i sottotitoli che accompagnano le esclamazioni dei nostri compagni di volo appariranno comprensibili ai giocatori che non conoscono l'inglese. Certo, non mancano gli errori, ma lo sforzo di Microsoft è sicuramente apprezzabile.

QUANDO si pensa alla simulazione di volo, il primo nome che viene in mente è quello di Microsoft. Un po' perché il suo *Flight Simulator*, aggiornatosi di versione in versione, è sulla piazza da un sacco di tempo, ma anche perché in un periodo come quello attuale, in cui il genere in questione sembra conoscere una percettibile flessione, la casa di Seattle investe tempo e risorse per dare ai piloti da scrivania la loro dose di volo virtuale quotidiana. Dal 1998, poi, accanto al veterano dell'aeronautica civile ha fatto la sua comparsa una versione da combattimento, che aggiungeva al piacere del volo quello di pilotare alcuni dei caccia più rappresentativi del nostro passato. *Combat Flight Simulator* ci permetteva, infatti, di affrontare da protagonisti le battaglie aeree sui cieli d'Europa nel corso della Seconda Guerra Mondiale.

Sebbene il titolo non accostasse all'aspetto più propriamente bellico quelle caratteristiche di realismo che avevano reso grande la serie *Flight Simulator*, il successo dell'esperimento ha fatto sì che anche la costola *Combat* potesse conoscere la gloria di un secondo capitolo. Eccoci quindi di fronte a *Combat Flight Simulator 2*, che ci proietta di nuovo nell'ultimo conflitto mondiale. Questa volta però, il contesto geografico è completamente differente. Abbandonati la Battaglia d'Inghilterra e i bombardamenti sulla Germania del Terzo Reich, ci troveremo a combattere nella suggestiva cornice degli atolli del Pacifico. Per gli appassionati di storia, questo significa rivivere in successione le pagine drammatiche degli scontri aeronavali più famosi degli ultimi cento anni, come la battaglia del Mar dei Coralli, o l'attacco a Midway.

Da una parte la flotta dell'ammiraglio Nimitz, con l'onta di Pearl Harbour da vendicare, dall'altra l'audace acume strategico di Isoroku Yamamoto, comandante in capo della marina Giapponese, in mezzo una moltitudine di equipaggi valorosi e i loro aeroplani. Cullati dal rollio sul ponte in legno di una mastodontica portaerei, o in attesa dell'ordine di decollo ai bordi di una striscia di terra battuta persa in un'isoletta circondata dalla barriera corallina, il nostro compito consisterà nel dare la caccia al nemico e abbatterlo senza pietà. Per fare questo, avremo a nostra disposizione ben

Gli effetti speciali sono mozzafiato. Meglio lanciarci e ripetere la missione.

SOL LEVANTE CONTRO STELLA BIANCA

Anche il conflitto nel Pacifico ha visto contrapposti velivoli che nascevano da filosofie belliche differenti. Da una parte, il Giappone schierava come caccia di punta il Mitsubishi A6M Zero, un aereo molto versatile che venne impiegato in varie versioni fino alla fine della guerra, dall'altra le industrie degli Stati Uniti sfornarono varie generazioni di caccia i quali, sebbene inizialmente inferiori, col tempo riuscirono a surclassare i loro avversari. Vediamo insieme alcuni di questi mastini della guerra:

A6M Zero: Lo Zero svolse egregiamente il suo compito di caccia principale delle marina giapponese per tutta la guerra. La sue manovrabilità, la velocità di salita e le coppia di cannoncini da 20 millimetri, lo rendevano un nemico imbattibile, almeno nella prime fasi del conflitto. Purtroppo era scarsamente corazzato e molto facile da abbattere. In gioco, lo Zero ci permette manovre azzardate senza farci continuamente entrare la stallo.

Grumman F4F-4 Wildcat: Nella prima metà della guerra nel Pacifico il Wildcat era impiegato sia dalla marina che dai marines degli Stati Uniti. Non era molto agile, ma ben corazzato e ben armato. Ben presto, i piloti di questo caccia dovettero imparare che l'unica difesa contro gli Zero era il gioco di squadra. In azione, cerchiamo di evitare il più possibile il combattimento manovrato contro un caccia giapponese. Quando ci troviamo con uno Zero in coda puntiamo verso il nostro alleato più vicino e chiediamo aiuto via radio.

Grumman F6F-3 Hellcat: Questo caccia fu costruito per combattere alla pari contro gli Zero. L'Hellcat era più veloce, più resistente, meglio armato e poteva salire più in fretta dell'avversario giapponese. L'F6F fu il velivolo con cui gli Stati Uniti conquistarono la superiorità aerea sui cieli dell'oceano Pacifico. In gioco è l'aereo migliore con cui affrontare le nostre missioni, ma cerchiamo di manovrare sempre a velocità superiori a quelle dei nostri avversari.

Chance-Vought F4U-1A Corsair: Dopo un inizio un po' contrastato il Corsair si dimostrò una macchina bellica di devastante efficacia. In media riusciva a essere superiore, o alle stregue a eguagliare le prestazioni di ogni caccia che si trovasse ad affrontare. Un po' meno manovrabile dell'Hellcat, aveva la tendenza a entrare in avvitamento, a causa della coppia del potente motore Pratt & Whitney da 2000 cavalli. In gioco pilotiamo il Corsair dopo esserci fatti le ossa con altri caccia americani.

All'interno dell'abitacolo virtuale potremo muovere liberamente lo sguardo e "agganciarlo" al nostro bersaglio.

sei modalità di gioco e una pletora di opzioni, che ci permetteranno di configurare ogni aspetto fin nei minimi dettagli.

Sotto questo profilo, *Combat Flight Simulator 2* è veramente insuperabile. Dalla programmabilità di ogni pulsante della tastiera e del joystick, fino al livello di difficoltà dell'azione che staremo per intraprendere, tutti gli elementi del gioco faranno sì che si possa volare al meglio delle nostre capacità.

Esiste persino un menu particolare, preso in prestito dalla versione *2000* di *Flight Simulator*, che ci consentirà di definire nei particolari la situazione meteorologica, definendo la velocità e la direzione del vento, la temperatura dell'aria, la presenza di più strati di nubi a varie quote e la loro consistenza. Il medesimo livello di cura per i dettagli è stato riservato alle funzionalità di ogni caccia. A nostra scelta, potremo decidere se controllare in prima persona la ricchezza della miscela, l'incidenza delle pale dell'elica e tantissimi altri particolari che ci faranno sentire realmente chiusi all'interno del claustrofobico abitacolo di un aeroplano.

Nessuno però ci chiederà di sapere come gestire questi particolari sin dal primo avvio del gioco. Per imparare a volare con *Combat Flight Simulator 2* avremo a disposizione un intero ambiente chiamato "Volo Libero", in cui ci limiteremo a scorrazzare per i cieli del Pacifico senza combattere nessuno. Inoltre, tra le missioni singole e quelle d'addestramento, potremo scegliere una dozzina di voli che ci condurranno per mano dal decollo, attraverso vari tipi di attacco a mezzi e installazioni, fino alla manovra più rischiosa, quella dell'appontaggio sulla portaerei. Un

"Grossi passi avanti sono evidenti rispetto al primo capitolo"

altro pretesto per cominciare a gustare l'emozione di una battaglia aerea ci verrà offerto dal "Combattimento Veloce". Anche qui riusciremo a disegnare la situazione in cui ci verremo a trovare. Potremo scegliere se combattere uno scontro uno contro uno, o una battaglia tra più aerei, fino a un massimo di ondate successive di otto nemici alla volta, oppure di attaccare (o difendere) una formazione di bombardieri.

A tanta attenzione e versatilità si accosta una veste grafica di tutto rispetto con effetti speciali estremamente realistici. Scie dei traccianti, bossoli delle mitragliatrici espulsi dalle apposite feritoie, interi pezzi delle fusoliere che si staccano sotto il martellare incessante dei proiettili, fumo di diversa intensità e colore a seconda della zona che è stata colpita, non ci verrà risparmiato quasi nulla se saremo dotati di un computer veloce e di una buona scheda 3D.

Che questo *Combat Flight Simulator 2* punti molto sulla spettacolantà lo si capisce anche solo guardando la lista dei caccia che saremo in grado di pilotare. Sette aeroplani che spaziano dai Wildcat, Hellcat e Corsair americani, con una comparsata del colossale P-38 Lightning, fino ai due modelli di caccia Zero nipponico più utilizzati nel

LE DISGRAZIE NON VENGONO MAI DA SOLE

La Battaglia di Midway reppresentò uno dei più grossi smacchi per la marina del Sol Levante. Oltre al sacrificio di tanti valorosi equipaggi, alcuni dei quali veterani insostituibili, e all'affondamento di quattro portaerei, i giapponesi lasciarono cadere nelle mani degli avversari uno dei loro imbattibili caccia Zero. Gli americani non si lasciarono sfuggire l'occasione e, recuperato il velivolo quasi intatto, lo studiarono nei dettagli. In seguito ai test condotti, gli ingegneri ebbero a disposizione tutti i dati necessari per sviluppare a pieno l'aereo anti-Zero, il caccia che avrebbe sostituito il Wildcat sulle portaerei a stelle e strisce fino alla fine del conflitto: l'F6F Hellcat.

PROVATO A TUTTA FORZA

Per provare le sensazioni di un vero combattimento tra caccia sulle isole del Pacifico, abbiamo giocato *Combat Flight Simulator 2* con due joystick a ritorno di forza (Force Feedback). Lo scontro tra un agile Zero A6M2 giapponese e il robusto F4F Wildcat della marina americana è avvenuto sui cieli di Midway, e ha visto confrontarsi il Microsoft Sidewinder Force Feedback 2 e il Wingman Strike Force 3D di Logitech. La gara si è svolta in quattro round, in modo che ognuno dei piloti impegnati potesse provare entrambi i joystick su tutti e due gli aerei. Lo Zero e il Wildcat offrono prestazioni di volo e armamenti differenti, mentre le due periferiche di controllo si dimostrano molto simili come impostazione generale. Possiamo infatti riscontrare la presenza della rotella per il controllo della manetta del gas, la possibilità di ruotare l'impugnatura sull'asse orizzontale, e un buon numero di pulsanti su entrambi i joystick. Il risultato di questa prova del fuoco ha visto in leggero vantaggio il Sidewinder di Microsoft, il quale si è dimostrato in grado di offrire un ritorno di forza un po' più accentuato. Il Wingman di Logitech, pur trasmettendo sensazioni convincenti e vantando un cappellotto Hat e una rotellina laterale in più rispetto all'avversario, è risultato lievemente più scomodo per i giocatori mancini e penalizzato dall'alimentatore esterno.

Le possibilità di comunicazione con la nostra formazione sono scarne e non sempre efficienti.

conflitto (l'A6M2 e A6M5) e al quasi imbattibile N1K2 George. Tutti questi purosangue dell'aria sono stati trasposti sino all'ultima rivettatura, con gli scarichi dei motori anneriti, e tutte le superfici di controllo completamente mobili.

Con tanta carne al fuoco, il rischio di incappare in qualche leggerezza è quasi scontato e *Combat Flight Simulator 2* non fa eccezione. Purtroppo, se grossi passi avanti sono evidenti in tutti i campi rispetto al primo capitolo di questa serie, c'è ancora qualche punto interrogativo per quanto riguarda il realismo.

Man mano che il livello di esperienza del pilota da scrivania sale, infatti, i nodi vengono al pettine. Inserire all'interno di un simulatore di volo storico l'opportunità di cimentarsi all'interno di una campagna di guerra è, nel panorama attuale, una necessità imprescindibile a cui *CFS2* fa fronte. A ciò, però, si accosta il bisogno che questa campagna sappia soddisfare sia le esigenze del giocatore meno esperto, sia quelle del veterano del genere. Se per il primo l'approccio sparatutto può riservare una buona dose di divertimento, il giocatore smaliziato ha delle esigenze ben diverse che *Combat Flight Simulator 2* non riesce a soddisfare fino in fondo. Innanzi tutto l'attendibilità storica: giocando la campagna, sia dalla parte americana, sia da quella giapponese, si potranno scegliere almeno tre tipi di aerei differenti per ogni missione. La cosa sarebbe già abbastanza errata di per sé (le marine di entrambi i paesi avevano un tipo particolare di apparecchio in dotazione) se a questa lista non si aggiungesse anche un caccia degli avversari; lasciando perdere, poi, il numero di velivoli presenti per ogni squadriglia in fase di preparazione della sortita e quello degli aerei che compariranno sullo schermo giocando la stessa (otto per gli americani durante i briefing, che misteriosamente diventano 6 sulla pista di decollo).

Visto il tipo di scenario che questo simulatore vuole riprodurre, inoltre, sarebbe stata auspicabile la presenza tra i mezzi pilotabili anche degli aerosiluranti e dei bombardieri da picchiata, carenza a cui fortunatamente la struttura versatile dei simulatori di casa Microsoft permetterà di porre rimedio (speriamo in breve tempo) tramite la attivissima comunità di estimatori e appassionati presenti su Internet. Ma altri nei continuano ad affliggere l'intelligenza artificiale dei piloti gestiti dal computer, la struttura delle missioni nella campagna e il sistema di trasposizione delle caratteristiche di volo degli aerei.

Velivoli che si schiantano tra di loro prima ancora che inizi la battaglia, caccia che entrano in stallo senza nessun segno premonitore, sortite che ci costringono a combattere nemici impossibili in rapida successione, tutti questi e altri dettagli non faranno certo la felicità degli esperti di mille battaglie virtuali, che troveranno certamente scarse anche le possibilità di gioco in rete. Peccato, perché un titolo di questo genere avrebbe potuto essere grandioso anche per loro.

GIOCHI COMPUTER

MISSIONI SEMPRE NUOVE

Il nuovo capitolo di *Combat Simulator* contiene un programma per costruire da zero missioni personalizzate. Questo strumento permetterà ai giocatori più esperti di disegnare azioni storicamente attendibili.

GMC IN BREVE

CFS2 è:
- Adatto ai giocatori meno esperti
- Dedicato a chi ha amato il primo capitolo
- Graficamente molto valido

CFS2 non è:
- Perfetto come ce lo aspettavamo
- Il massimo in Multiplayer
- Convincente al massimo del realismo

Subiamo dei danni e l'aereo diverrà quasi incontrollabile.

■ Casa Microsoft ■ Sviluppatore interno ■ Distributore Microsoft ■ Telefono 02/703921 ■ Prezzo 89.000 ■ Sistema Minimo PII 266, 32 MB RAM ■ Sistema Consigliato PIII, 128 MB RAM, Scheda 3D 4 MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.microsoft.com/italy/games

I veterani del genere che aspettavano un capolavoro rimarranno un po' delusi, ma *Combat Flight Simulator 2* si dimostra un buon titolo per tutti i giocatori.

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	7
SONORO	7	LONGEVITÀ	8

IN ALTERNATIVA...

MiG Alley, Ott 99, 8
Scontri sulla Corea con un discreto numero di aerei a disposizione

F/A-18 Simulator, Lug 00, 8
Il migliore simulatore per il caccia imbarcato del futuro prossimo

GENERE: SIMULATORE DI GUIDA

4X4 EVOLUTION

Sono molto numerosi gli appassionati di queste auto super versatili, e diventeranno sempre di più dopo aver giocato *4x4 Evolution*!

La grafica dei percorsi, per quanto curata, non è proprio eccezionale; magistrale è invece la riproduzione di tutti i veicoli disponibile in *4x4 Evolution*.

UNA STORIA MOSTRUOSA

Se *4x4 Evolution* ci piace, allora potremmo voler dare un'occhiata al suo predecessore, *Monster Truck Madness 2*. Realizzato dagli stessi sviluppatori, *MTM2* ci metteva alla guida di uno di quei bestioni con le ruote enormi che tanto entusiasmano gli appassionati d'oltreoceano, con le loro improbabili gare su percorsi in stile motocross. *MTM2* è un gioco molto divertente, sicuramente originale e quindi degno di un'occhiata, anche se risulta ormai un pochino datato e tutto sommato non regge il confronto con *4x4 Evolution*. Tuttavia chi fosse interessato lo può trovare nella prima confezione del Microsoft Force Feedback Steering Wheel.

NEL variegato universo automobilistico, il fuoristrada è senz'altro sinonimo di libertà di moto. Con un bel fuoristrada possiamo andarcene dove ci pare, anche dove non arriva (né mai arriverà) l'asfalto. Senza nulla togliere agli appassionati di quest'ultimo, l'idea non è proprio di quelle da buttare via, nella realtà come in un videogioco.

E di fatti, eccoci a scorrazzare tra canyon, piste da motocross, scenari desertici a bordo dell'ultimo titolo della Terminal Reality, *4x4 Evolution*.

Gli sviluppatori americani, d'altronde, di quattro ruote e libertà ne sanno, e parecchio: avevano già realizzato negli anni addietro due giochi molto interessanti, dedicati ai "big foot", quei fuoristrada "estremi" dotati di ruote gigantesche. Questa volta, quelli della Terminal Reality sono rimasti molto più con le ruote per terra, quelle dei fuoristrada stradali, appunto. In *4x4 Evolution* abbiamo infatti a disposizione una valanga di modelli di serie, quasi tutti quelli disponibili sul mercato americano: Lexus, Gmc, Toyota, Nissan, Ford propongono le loro vetture a due e quattro ruote motrici, cabinati o pick-up, solo per il nostro divertimento.

Che si preannuncia notevole, visto anche le numerose modalità di gioco proposte: si va dalla gara veloce - della serie pronti, via - alla consueta "time attack" (sfida contro le sole lancette del cronometro o al più contro il "fantasma" del nostro miglior giro), per non dire della spettacolare opzione multigiocatore e dell'allettante modalità carriera, in cui partendo con un budget assai limitato dovremo comprare un mezzo e gareggiare per vincere soldi da investire nell'acquisto di accessori più performanti o di altri veicoli.

Insomma, decisamente la carne al fuoco non manca. Tanto più che le differenze tra i diversi fuoristrada a nostra disposizione ci sono e si sentono: il realismo, in effetti, è una delle qualità migliori di *4x4 Evolution*. Ma è un realismo che non deve spaventare: riguarda soprattutto il modello di guida del veicolo, le sue reazioni in condizioni di scarsa aderenza o di saltellamenti, o ancora di urti e capotamenti. Ciò sta a dire che per andare forte non è indispensabile perdere il sonno alla ricerca dell'assetto ideale (benché sia possibile regolare alcuni aspetti del fuoristrada, come il tipo di gomme, la trasmissione, la rigidezza delle sospensioni e il comportamento), ma semplicemente che le reazioni della vettura sono verosimili e quindi in un certo senso prevedibili.

Questa lunga teoria ha un solo risvolto concreto: la giocabilità è assicurata, anche

> **"Potremo andare là dove non arriva l'asfalto"**

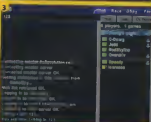
grazie a un metodo di controllo, pure con la tastiera, che funziona alla grande. Per prendere le misure di *4x4 Evolution* non ci vuole quindi molto: bastano un paio di gare sulle piste più semplici per acquisire la necessaria padronanza del modello di guida, e comprendere come spingerlo per andare sempre più forte. Per essere competitivi, almeno nelle gare più facili, basta non sbagliare strada e magari memorizzare le scorciatoie

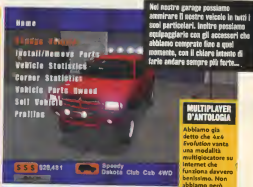
Nelle gare notturne la scarsa visibilità risulta veramente fastidiosa: senza un adeguato impianto di illuminazione arrivare al traguardo è davvero difficilissimo!

4X4 PASSI PER GIOCARE IN RETE

Non sappiamo dire se *4x4 Evolution* è il gioco più facile in assoluto da giocare in rete: sicuramente lo è tra i giochi di guida. Bastano davvero pochissimi secondi, e un normalissimo collegamento a Internet (anche di quelli gratuiti con modem a 56K) per divertirsi come matti. Ecco cosa c'è da fare.

1 Dopo aver selezionato dal menu principale l'opzione "Multiplayer" e quindi "Internet Game" ci appare questa schermata, che ci propone di registrarci (facoltativamente) a GameSpy, un servizio che ci permette di farci una lista di amici con cui giocare e scambiarci messaggi con loro. Per registrarsi basta inserire nome, cognome, e-mail e una password.

2 Successivamente dobbiamo selezionare il server a cui collegarci per trovare giocatori e organizzare le gare. Al momento quelli disponibili sono solo negli USA, ma la loro velocità di risposta, espressa in tempo (millisecondi) è comunque buona. Su ogni server ci sono delle "stanze" virtuali in cui ci attendono diversi giocatori.

3 Appena entrati in una stanza ci appare questa schermata. Sulla sinistra c'è una finestra che mostra i messaggi scambiati con gli altri giocatori (per scrivere basta digitare sulla tastiera), mentre sulla destra c'è la lista dei giocatori collegati, raggruppati nelle gare che stanno disputando. Le partire in corso hanno la bandiera a scacchi accanto al nome, quelle disponibili una luce verde.

4 Selezionata una partita già esistente (ma potremmo anche decidere di organizzarne una noi stessi) ci si ritrova in questo menu, dal quale possiamo selezionare la nostra vettura, il suo colore e assetto e prepararci alla gara. Quando tutti i giocatori hanno dato l'ok, si parte per le gare vera e propria. Non ci resta che augurare a tutti un "In bocca al lupo"...

Nel nostro garage possiamo ammirare il nostro veicolo in tutti i suoi particolari. Inoltre possiamo equipaggiarlo con gli accessori che abbiamo comprato fino a quel momento, con il chiaro intento di farlo andare sempre più forte...

MULTIPLAYER D'ANTOLOGIA

Abbiamo già detto che *4x4 Evolution* vanta una modalità multigiocatore su Internet che funziona davvero benissimo. Non abbiamo però ancora menzionato la caratteristica tecnica che lo rende veramente eccezionale e unico nel suo genere: il supporto multiformato; questa parolaccia non significa altro che possiamo giocare via Internet non solo contro altri possessori di PC, ma anche di Mac e Dreamcast (la console della casa giapponese Sega), piattaforme per le quali *4x4 Evolution* è già disponibile. Nel corso della nostra prova ci è anche capitato di giocare contemporaneamente, con il nostro PC, contro le altre due macchine, e il gioco funzionava a meraviglia. Complimenti agli sviluppatori!

che sono inserite in ogni pista. Già, perché le gare di *4x4 Evolution* si svolgono su circuiti solo abbozzati: esiste una traccia di pista, ma il percorso effettivo viene lasciato alla volontà (e all'abilità) del giocatore, con l'unico vincolo di una serie di punti di controllo da attraversare. Questo aspetto, manco a dirlo, rende questo gioco ancora più divertente e longevo; a proposito di longevità (la capacità di un gioco di farsi apprezzare nel tempo, continuando ad offrire stimoli all'utente): non abbiamo ancora parlato delle modalità multigiocatore. Si possono sfidare fino a sette avversari attraverso il gioco in rete, locale o Internet. Niente di nuovo, tutto sommato. La novità, invece, c'è, eccome: innanzitutto giocare via Internet non è mai stato così facile e soddisfacente: basta attivare il proprio collegamento (un modem a 56kbit/s è più che sufficiente) e far partire il gioco per ritrovarsi catapultati nelle "chat room" dei server dedicati, e in pochissimi istanti, seguendo una procedura veramente facile, ci si trova a correre in modo esaltante contro piloti virtuali di ogni parte del mondo!

Ma sul fronte longevità non è tutto: non solo sono stati implementati ben 15 percorsi diversi, alcuni dei quali veramente impegnativi, e condizioni meteo (sole, pioggia, nebbia) e orarie variabili (giorno, notte, alba, tramonto), ma presto sarà disponibile in rete un editor di percorsi con il quale c'è da giurarci i fan del gioco si sbizzarriranno a disegnare circuiti ancor più accattivanti; ed è già presente nel gioco l'opzione per scambiarsi i circuiti con un collegamento diretto via Internet!

In definitiva, dunque, sicuramente *4x4 Evolution* merita un giudizio estremamente lusinghiero. Non solo per la realizzazione tecnica senza sbavature - grafica e sonoro sono di ottima qualità. Gli spunti proposti dagli sviluppatori sono veramente interessanti, e ci avrebbero fatto apprezzare *4x4 Evolution* anche senza la possibilità di gioco via Internet.

Quest'ultima ci ha però veramente entusiasmato, e non possiamo quindi proprio fare a meno di invitare tutti gli appassionati di giochi di guida, sia di arcade sia delle simulazioni, a sperimentarlo. Perché correre è meraviglioso anche con i monopattini, ma sfidare piloti in carne ed ossa, benché dietro a un monitor, dà un emozione in più!

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

4X4 Evolution è
- Tecnicamente con le carte in regola
- Giocabile e longevo
- Bellissimo da giocare su Internet

4X4 Evolution non è
- Entusiasmante nella modalità carriera
- Graficamente impeccabile nell'interfaccia utente
- Estremamente curato nei minimi dettagli

■ Casa Gathering of Developers ■ Sviluppatore Terminal Reality ■ Distributore CD Verte ■ Telefono 0331/226900
■ Prezzo 99 900 ■ Sistema Minimo P2 400 32 MB DirectX 7.0 ■ Sistema Consigliato P3 600 64 MB, Scheda 3D
■ Acceleratori Grafici Direct3D, OpenGL ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet http://4x4evo.godgames.com

IN ALTERNATIVA...

Monster Truck Madness 2, 7/98, 7
Il papà di *4x4 Evolution*. Oramai risulta un po' datato, ma era molto divertente

Rally Championship, Nat 99, 8
Il miglior gioco di rally in assoluto, almeno fino a *Colin McRae 2*

Realistico, divertente, addirittura entusiasmante la versione multigiocatore multiformato su Internet. Peccato solo per la modalità carriera...

GRAFICA	8	GIOCABILITÀ	8
SONORO	8	LONGEVITÀ	8

8

GENERE: PIATTAFORME

FROGGER 2

Salviamo i poveri ranocchietti dalle grinfie del malvagio coccodrillo Swampy!

Cambia la grafica, ma le rane continuano ad attraversare fiumi...

COME AI VECCHI TEMPI

La prima versiona di *Frogger* risale ormai ai tampi della praistoria dal videogiochi: in una ambiantazione disegnata con l'ausilio di 2 o al massimo 16 colori, dovavamo aiutara un povero renocchio ad attravarsara la strada o a passare sull'altra sponda di un fiuma. Ricordi di questo glorioso passato li troviamo ancora adesso in *Froggar 2* nai livelli "Super Retro", in stile anni '80 e con un ristretto numero di migliorie graficha: un fantastico tuffo nel passato!

ANCHE nel mondo dei videogiochi, come in tutti gli altri campi, vige la regola che una squadra vincente non si cambia. *Frogger 2 - La vendetta di Swampy*, come pure i suoi illustri predecessori, è un gioco semplice e immediato: nei panni di Frogger, un coraggioso e ormai famoso ranocchio (nato sui nostri computer svariati anni fa), della sua fidanzata Lillie Frog e di altri simpatici personaggi che appaiono per la prima volta in questa avventura, dovremo affrontare una sequenza di livelli coloratissimi, strampalati e ovviamente tridimensionali, evitando insidie e nemici con rapidi salti e raccogliendo cinque ranocchietti disseminati nei posti più impensabili.

Le modalità di gioco sono svariate: la principale, quella basata su una trama, ci porta ad affrontare un discreto numero di livelli, suddivisi in capitoli, all'inseguimento del perfido coccodrillo Swampy, l'acerrimo nemico di Frogger, che ha rapito i fratellini e le sorellini di Lillie Frog.

Anche se la storia è abbastanza pretestuosa, numerosi intermezzi filmati, sempre molto colorati e divertenti, ci accompagneranno nelle nostre ricerche, facendo da intermezzo tra un capitolo del gioco e l'altro. Nel corso dei livelli, oltre a saltare come forsennati per evitare trappole mortali e nemici tanto pencolosi quanto assurdi, ci sarà anche da fare attenzione ai bonus disseminati un po' ovunque, sotto forma di variopinte farfalle o preziose monete: mentre i colorati animaletti danno vantaggi immediati (o svantaggi, ma solo nella modalità multigiocatore) e vite extra, le monete dovranno essere raccolte tutte prima di trarne qualche beneficio. Se quando avremo salvato tutti e cinque i ranocchietti (e quindi concluso un livello) nella nostra borsa avremo raccolto anche 25 monete, avremo diritto a un livello supplementare dalla foggia antiquata da giocare a parte o a qualche opzione speciale extra in un menu all'inizio del gioco.

> **"Frogger 2 è un gioco semplice e immediato"**

È ovviamente prevista la possibilità di rigiocare i livelli superati nella modalità Storia, magari per migliorare il proprio tempo, o a quelli dalla foggia arcaica conquistati collezionando le monete d'oro.

Non manca inoltre la modalità multigiocatore, che ci consente di sfidare i nostri amici su uno stesso computer a gare di vario genere, che spaziano da spettacolari corse a ostacoli a semplici cacce ai ranocchietti da salvare. L'aspetto grafico di *Frogger 2* è decisamente adatto allo scopo: semplice e pulito, non fa pesare la mancanza di effetti particolarmente spettacolari, pur offrendo scenari divertenti, molto vari e sempre ben caratterizzati.

Le inquadrature sono tali da non metterci mai in difficoltà nascondendo particolari importanti, questo grazie anche alla (forse eccessiva) linearità del gioco.

Il sottofondo musicale, infine, è senza infamia e senza lode: ci accompagna discreto nelle nostre partite, senza mai disturbare (e non è certo poco), ma nemmeno brillando per qualche particolare brano degno di nota.

GIOCHI COMPUTER

GMC IN BREVE

Frogger2 è:
- Intuitivo e divertante
- Il seguito di un vecchio capolavoro
- Graficamente coloratissimo

Frogger2 non è:
- Impegnativo
- Difficile da completare
- Violanto

Atmosfera da incubo o meno, l'importante è la coordinazione!

■ Casa **Hasbro Interactive** ■ Sviluppatore **Blitz Games** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **99.900** ■ Sistema Minimo **P200 MMX, 32 MB RAM, 70 MB HD** ■ Sistema Consigliato **PII 266, 64 MB RAM, Scheda 3D** ■ Acceleratori Grafici **Direct3D** ■ Multigiocatore **Locale** ■ Internet **www.frogger.com**

Divertente e giocabile, non offre però nessuna innovazione particolare e la sua longevità non è eccelsa come si richiederebbe a un gioco arcade.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	8
SONORO	7	LONGEVITÀ	6

IN ALTERNATIVA...

Croc 2, Mag 00, 7 — Stesso spirito, diverso il protagonista: questa volta avremo a che fare con un coccodrillo

Rayman 2 The Great Escape, Dic 99, 8 — Immediato e divertente, come dovrebbe essere un gioco di questo genere

GENERE: FLIPPER

KISS PINBALL

Biglie d'acciaio, rampe, bonus e un po' di sano vecchio rock!

I ritratti dei quattro eroi mascherati fanno bella mostra in uno dei tavoli.

OBLIVION E NETHERWORLD

I due tavoli possono essere affrontati a tre diversi livelli di difficoltà crescente: si va dal più basso "novice" dove si ricevono più biglie al più alto "Regular" che permette di giocare una partita secondo le regole del flipper tradizionale a cinque palline.

SUL gruppo americano chiamato Kiss si potrebbe discutere all'infinito, in particolare sull'effettiva validità della loro musica: osteggiata a oltranza dalla critica, venerata dai fan. Ciò che invece risulta chiaro è che qualsiasi tipo di "gadget" (tipo caramelle dei Kiss, scarpe da ginnastica dei Kiss, ecc.) ispirato ai quattro eroi mascherati abbia sempre un che di non riuscito o di esageratamente pretenzioso.

Se la mancanza di qualità può in fondo essere tollerata nel vasto mercato dell'oggettistica generica, in ambito videoludico questo è impossibile. Al punto in cui siamo, un videogioco deve poter offrire molto di più che l'effige dei quattro Kiss per poter essere considerato un buon prodotto.

Kiss Pinball rientra nella categoria dei simulatori di flipper, che può vantare diversi episodi, alcuni dei quali molto validi. Questo gioco però non rientra appieno tra questi ultimi almeno per due motivi fondamentali.

Prima di tutto, è fondamentale che in un titolo del genere ci sia una certa varietà di tavoli da gioco. *Kiss Pinball* ne offre soltanto due, fantasiosamente nominati "Oblivion" e "Netherworld". Entrambi offrono la consueta presenza di rampe, bonus di vario genere, multiball e quant'altro. La qualità generale dei tavoli è generalmente soddisfacente, ma l'offerta è decisamente troppo bassa in confronto ad altri titoli che offrono dai quattro tavoli in su. Il secondo difetto riguarda il sistema di visualizzazione scelto dai programmatori.

Si possono avere due visuali del tavolo: una panoramica dall'alto e una visione, sempre dall'alto, più ravvicinata e a scorrimento. Niente prospettiva inclinata e, soprattutto, niente 3D. Il guaio più evidente è che nel primo caso il flipper è visibile interamente, ma le dimensioni ridotte rendono la pallina difficile da seguire, con conseguenti problemi nell'indirizzare la sfera verso i bersagli.

" Niente prospettiva inclinata e, soprattutto, niente 3D"

Nella versione ravvicinata abbiamo invece un miglior controllo, ma le dimensioni maggiori obbligano a uno scorrimento del tavolo all'inseguimento della biglia, il che si traduce nell'impossibilità di stabilire le traiettorie e in un certo senso di stordimento dovuto al continuo movimento dell'area di gioco. Con un po' di pazienza e senza troppe pretese, è tuttavia ancora possibile divertirsi con *Kiss Pinball*. Purtroppo la presenza delle quattro leggende del rock è limitata alle immagini che li raffigurano sui tabelloni, in quanto la musica che si ascolta in sottofondo, pur gradevole, non è tratta dal loro repertorio.

Consigliato soltanto a chi ama particolarmente i Kiss e il loro colorito campionario di gadget. Gli appassionati del vero flipper troveranno certamente di meglio in circolazione.

La visuale dall'alto: tutto è visibile, ma decisamente troppo piccolo...

GMC IN BREVE

Kiss Pinball è:
- Un gadget
- Per chi ha dieci minuti liberi in ufficio
- Troppo grande o troppo piccolo...

Kiss Pinball non è:
- Vario
- Il miglior flipper in commercio
- Dotato di musiche dei Kiss

■ Casa Take2 ■ Sviluppatore Interno ■ Distributore Cidiverte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 49.900 ■ Sistema Minimo PII 233, 32 MB RAM, 51 MB HD ■ Sistema Consigliato PII 266, 64 MB RAM ■ Acceleratori Grafici No ■ Multigiocatore In due sullo stesso schermo ■ Internet www take2games.com/

IN ALTERNATIVA...

Kiss Psychocircus, Ago 00. 8 — Sparatutto veloce e frenetico con brani dei Kiss in sottofondo. Niente male!

Addiction Pinball, Mar 98. 7 — Un ottimo flipper per computer per chi ama il gioco veramente duro

Due soli tavoli, due visuali discutibili e niente musica dei Kiss. Un po' troppo poco sia per i rockers, sia per gli amanti del flipper.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	5

GENERE: SPORTIVO

RUGBY 2001

Quando il gioco si fa duro, i duri entrano in gioco.

Ecco i giocatori che si buttano nella mischia: le barre di energia in alto mostrano quale fazione sta spingendo di più.

IL SISTEMA DI CONTROLLO

Per giocare a *Rugby 2001* ci conviene utilizzare un joystick con almeno quattro pulsanti, anche se averne almeno il doppio ci permette di compiere tutti i movimenti principali senza dover ricorrere alla tastiera, o a premere due tasti contemporaneamente per ottenere la mossa che vogliamo. Questo risulta importantissimo durante il gioco, perché durante le varie fasi della partita si passa velocemente dall'attacco alla difesa, per non parlare delle mischie successive ai placcaggi, dove la tempestività risulta essere un'arma vincente.

GMC IN BREVE

Rugby 2001 e
- **Adatto agli amanti di questo sport**
- **Non molto longevo**
- **Proprio come il vero rugby**

Rugby 2001 non è·
- **Immediato nei suoi controlli**
- **Semplice per chi è alle prime armi**
- **Molto coinvolgente**

ANCHE se il gioco del rugby vanta radici molto antiche, bisogna dire che non si tratta di uno sport molto diffuso, almeno per quanto riguarda l'Europa e soprattutto l'Italia. Questo finisce sicuramente anche per influire nella sua versione su computer, che incontrerà purtroppo l'interesse di soli pochi appassionati.

Per chi non sa di cosa stiamo parlando, è meglio ricordare le regole principali del rugby. Due squadre formate da quindici giocatori ciascuna si affrontano nel tentativo di portare al di là della linea di meta avversaria una palla ovale, per poi schiacciarla a terra e realizzare, appunto, una meta. La palla può essere fatta avanzare dai giocatori calciandola o portandola tra le mani, mentre i passaggi sono consentiti solo all'indietro rispetto alla posizione del giocatore che effettua il passaggio e si dirige verso la linea di meta avversaria. La durezza di questo sport è soprattutto nel fatto che i giocatori non indossano alcun tipo di protezione, e soprattutto nel placcaggio, che la squadra senza palla deve operare sul portatore dell'ovale, in modo da impadronirsene. Appena viene effettuato un placcaggio, il portatore di palla deve lasciarla a terra e se due giocatori avversari raggiungono contemporaneamente la palla, possono buttarsi sopra di essa, formando una mischia.

Dopo la meta, che vale 5 punti, ci spetta il calcio di conversione, che se realizzato ci farà segnare altri 2 punti.

"Molto immediato e semplice da giocare"

Ora che siamo pronti a diventare giocatori provetti, possiamo cimentarci in una delle opzioni che il menu principale ci offre, ma se abbiamo qualche dubbio possiamo sempre usare la modalità allenamento. Oltre alla classica partita amichevole, abbiamo a disposizione alcuni tipi di tornei, come la Calcutta Cup, dove giocano l'Inghilterra e la Scozia, la Bledisloe Cup, in cui troviamo l'Australia e la Nuova Zelanda dei famosi All Blacks, oppure due manifestazioni internazionali, Tri-Nations e VI Nazioni. L'opzione più interessante rimane comunque la Coppa del Mondo di Rugby.

Graficamente, il gioco dimostra subito di provenire dalla serie EA Sports, infatti i giocatori sono realizzati ottimamente, si muovono con fluidità e naturalezza, dando una sensazione di realismo molto gradevole. Per quanto riguarda invece la giocabilità, questa risulta un pochino macchinosa, soprattutto per la non immediata linearità del gioco, che ci impone di uscire un po' dagli schemi classici dei titoli sportivi che conosciamo. Si tratta certo di una questione di abitudine, ma anche col tempo il gioco non riesce a coinvolgere più di tanto.

Un gioco discreto, quindi, che però rimane riservato solo agli amanti di questo sport, o a chi è diventato curioso di sapere cosa vuol dire essere placcati selvaggiamente, senza però sporcarsi i pantaloncini di fango.

■ Casa Electronic Arts ■ Sviluppatore EA Sports ■ Distributore CTO ■ Telefono 051/753133 ■ Prezzo 99.900 ■ Sistema Minimo P200, 32MB RAM, 170MB HD ■ Sistema consigliato ■ Sistema Consigliato PII 300 64MB RAM, Scheda 3D, 450MB HD ■ Acceleratori Grafici Direct3D ■ Multigiocatore Internet, LAN ■ Internet www.easports.com

IN ALTERNATIVA...

Madden NFL 99, Dic 98 6
Se preferiamo il football americano non si può chiedere di meglio

FIFA 2001, Nov 00, 9
Forse è meglio cimentarsi nello sport nazionale, realizzato ad arte

Realizzato con cura, ma i controlli poco immediati limitano un po' la giocabilità e la natura stessa di questo sport non porta a un coinvolgimento maggiore.

GRAFICA	7	GIOCABILITÀ	6
SONORO	6	LONGEVITÀ	6

6

GENERE: SIMULAZIONE DI GUIDA

DIRT TRACK RACING

L'ennesima trovata americana per esagerare sulle quattro ruote.

No, quella ruota enorme non è un difetto del programma...

MOTORI A STELLE E STRISCE

La formula NASCAR è una delle più amate dal pubblico americano, tanto da essere stata simulata più volte seppur con risultati altemi. I famosi circuiti ad anello stentano a imporsi nel mondo dell'intratteni-mento: ne sa qualcosa anche Tom Cruise, che col film "Days of Thunder", ambientato nelle corse NASCAR, ha ottenuto un ben modesto risultato, sulla scena e al botteghino.

NEGLI Stati Uniti la passione per i motori è davvero molto sentita, anche se il pubblico americano ha senza dubbio gusti piuttosto particolari in materia. Mentre persino la Formula Uno fatica ad attecchire, competizioni tra sfreccianti dragster o enormi bigfoot continuano a riscuotere, oltre oceano, una grande popolarità, in gare di questo tipo la componente essenziale per divertire il pubblico è un'elevata spettacolarità, accompagnata talvolta da un'eccessiva spericolatezza, spesso causa di incidenti a catena. *Dirt Track Racing - Sprint Cars* della Take 2 si ispira proprio a questo gusto per i prototipi più improbabili, purché molto veloci: alla guida di elaboratissime vetture sarà infatti possibile lanciarsi a folle velocità proprio sui circuiti di una formula pressoché sconosciuta al pubblico italiano, la "World of Outlaws Series".

Le modalità della competizione colpiscono subito per la loro bizzarria. Innanzi tutto, le piste disponibili sono esclusivamente degli anelli percorribili in senso antiorario, proprio come nelle gare di NASCAR; ma niente cemento, dato che il fondo dei tracciati consiste in un misto di terra e sabbia più o meno bagnato, a formare una sorta di terriccio. L'aspetto più sconcertante della formula riguarda però le automobili, autentici bolidi da 800 cavalli, capaci di raggiungere velocità di 280 chilometri orari.

Simili proiettili non avrebbero alcuna possibilità di tenere le curve presenti nel gioco, anche se in leggera parabolica, se non fosse per due fattori del tutto insoliti: le speciali gomme e il curioso telaio. I quattro pneumatici possono, anzi devono, essere di diverse dimensioni, il tutto per migliorare la trazione e la tenuta: la soluzione ottimale, anche se buffa a vedersi, contempla una smisurata gomma posteriore destra. Dal canto loro i telai, autentici grovigli di rollbar, sono dotati di due speciali alettoni disposti verticalmente rispetto all'abitacolo; fungono, di fatto, da autentiche ali, permettendo al mezzo di "cabrare" in curva. Inoltre, l'assetto di questi alettoni può essere modificato anche in piena corsa, senza fermarsi, cambiando di fatto la "portanza" del veicolo a seconda delle esigenze.

> **"L'aspetto delle auto è davvero singolare"**

Le opzioni a disposizione consentono di modificare nel dettaglio questi e numerosi altri aspetti della messa a punto, come la mescola dei pneumatici o il blocco dello sterzo; al volante di questi autentici mostri sarà possibile intraprendere singole gare o interi campionati, registrando e rivivendo in seguito le fasi salienti con la pratica opzione di replay. Graficamente, *Sprint Cars* si assesta su livelli medi: il sistema grafico è fluido e veloce anche con configurazioni modeste, ma manca di dettaglio; i circuiti sono repliche molto fedeli degli originali, che si limitano però a semplici anelli nel deserto, con qualche cartellone e piccole tribune. Il titolo si rivela tutto sommato giocabile, ma la natura stessa della formula trattata rischia di far presa solo su un pubblico di autentici appassionati; a ciò si aggiunga la sensibile difficoltà della simulazione e la spiazzante meccanica delle vetture.

In definitiva, *Sprint Cars* è un titolo realizzato con fedeltà e competenza, tradito però dal gusto tutto americano per l'originalità a ogni costo.

GMC IN BREVE

Sprint Cars è:
- Originale
- Estremamente tecnico
- Per autentici fanatici

Sprint Cars non è:
- Spettacolare
- Graficamente eccelso
- Allettante

■ Casa Take 2 ■ Sviluppatore Ratbag ■ Distributore CDVerte ■ Telefono 0331/226900 ■ Prezzo 99.900
■ Sistema Minimo PII 233, 32 MB RAM, 400 MB HD, scheda 3D 4 MB ■ Sistema Consigliato 64 MB RAM, scheda 3D 8MB ■ Acceleratori Grafici Direct 3D, Glide ■ Multigiocatore LAN, Internet ■ Internet www.take2games.com/

Un titolo che farà felici gli appassionati italiani di questa formula, se ce ne sono. Per tutti gli altri, esistono concorrenti davvero imbattibili.

GRAFICA	6	GIOCABILITÀ	7	5
SONORO	6	LONGEVITÀ	5	

IN ALTERNATIVA...

Grand Prix 3, Ago 00, 9 — La Formula Uno di Geoff Crammond svetta sui concorrenti

Rally Championship, Nat 99, 8 — Un gioco di rally per chi ama sentire la voce del navigatore

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

Diamo un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

WARZONE 2100

■ Casa **Eidos Interactive** ■ Distributore **Leader** ■ Prezzo **L. 39.900**

I nostri mezzi da battaglia si inoltrano nel territorio nemico alla ricerca di manufatti tecnologici.

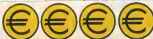
SIAMO ai comandi di un insediamento perso nel nulla, in un mondo post-cataclisma in cui i frammenti di tecnologia sono preziosissimi e in cui le risorse sono molto limitate e motivo di scontri tra macchine mortali. *Warzone 2100*, titolo strategico e gestionale della Eidos Interactive uscito non molti mesi fa, ci offre la possibilità di misurarci in diverse missioni di vari livelli di difficoltà e con varie finalità.

Uno degli aspetti più originali e divertenti di questo gioco è fornito proprio dai pezzi di tecnologia che potremo recuperare nei vari livelli. Una volta recuperati con i nostri camion di costruzione, potremo usarli per ideare e realizzare nuove unità scegliendo il corpo, le ruote e il tipo di armi o di caratteristiche speciali da un apposito menu, personalizzando il nostro esercito e creando ad hoc dei mezzi in grado di affrontare le difficoltà della missione. I pozzi petroliferi, le centrali energetiche, i centri di ricerca e sviluppo e le fabbriche sono tutti edifici indispensabili per il raggiungimento dei nostri obiettivi, che dovremo posizionare strategicamente e difendere a ogni costo dagli attacchi nemici.

"Un titolo con un'ottima presentazione grafica e con sfide intelligenti"

Senza dubbio *Warzone 2100* è un titolo adatto agli amanti del genere, recente, con un'ottima presentazione grafica e con sfide intelligenti che sapranno coinvolgerci a lungo. La versione economica prevede documentazione e scritte interne in italiano, nonché alcune voci parlate doppiate nella nostra lingua.

GIOCHI COMPUTER

Un gioco ancora attualissimo che gli amanti del genere non possono assolutamente farsi scappare.

THE SETTLERS 3

■ Casa **Blue Byte**
■ Distributore **Leader**
■ Prezzo **L. 39.900**

Il terzo capitolo della serie strategica/gestionale della Blue Byte, *Settlers III*, è arrivato nei negozi in versione economica nella serie CD-ROM Classic Collection della Leader.

Questo titolo, apprezzato dagli amanti dei giochi più cerebrali, ci offre l'opportunità, con semplici comandi da tastiera o tramite il mouse, di gestire completamente un insediamento di coloni in un territorio inesplorato.

Sarà nostro compito trovare tutte le risorse (come il legno e la pietra, per esempio, necessari per le costruzioni) che permetteranno alla nostra piccola colonia di prosperare e ingrandirsi, nonché addestrare un esercito di guerrieri che possa difenderla dagli attacchi degli altri popoli. Il gioco è completamente in italiano, compresa la manualistica, e tramite il tutorial e il manuale online installabile potremo cominciare subito ad affrontare le prime missioni del gioco senza indugi.

GIOCHI COMPUTER

Il tutorial ci insegnerà tutti i comandi fondamentali con i quali gestire la nostra colonia.

LEGENDA VOTI
1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

I PIU' GIOCATI IN REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Quake III
GMC.Gorman
"Ecco le mie pecorelle che tornano all'ovile!"

Quake III
GMC.Kevorkian
"Il Lanciarazzi mi sta chiamando!"

Quake III
GMC.Caio
"La disciplina della Railgun non si dimentica."

Deus Ex
BANNED.Neon
"Ogni partita rivela nuovi inquietanti particolari."

Combat Flight Simulator 2
GMC.Homer
"Un isoletta nel Pacifico, e uno Zero da combattere."

Crimson Skies
WOLF
"Lasciamo parlare la mitragliatrice!"

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

3D PLANET
02/4886711

CD VERTE
0331/226900

CTO
051/753133

HALIFAX
02/413031

LEADER
0332/874111

MICROIDS
02/29062142

MICROSOFT
02/703921

INFOGRAMES
02/98767203

I PARAMETRI

I parametri di Giochi per Il Mio Computer segnalano i cinque migliori giochi per ogni genere. Quindi se compriamo *FIFA 2001* e ci piace un sacco, diamo un'occhiata agli altri titoli sotto "Simulatori di Calcio", non ne rimarremo delusi!

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

1) QUAKE III ARENA
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto. 9
■ **Trucchi:** Mar 00
■ **Demo:** Gen 00
La parola definitiva nel suo genere. Potremo affrontare sfide multigiocatore o combattere contro i Bot controllati dal computer

2) HALF-LIFE Dic 98 VOTO 9
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 99 ■ **Demo:** Apr 99
Grafica iperrealistica, enigmi mozzafiato e una trama cinematografica per un classico da non perdere

3) ALIENS VS PREDATOR Giu 99 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Ott 00 ■ **Demo:** Feb 99
Un Alien, un Predator e un Marine spaziale nello stesso gioco. Trenta livelli di puro terrore

4) UNREAL TOURNAMENT Set 99 VOTO 8
Casa. GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 99
Unreal Tournament si è dimostrato il miglior gioco multigiocatore del momento. Fino a *Quake 3*

5) DEUS EX Ago 00 VOTO 8
Casa Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov/Dic 00 ■ **Demo:** Set 00
Una sintesi riuscitissima tra sparatutto e gioco di ruolo, per ore e ore di divertimento assicurate

SIMULATORI DI CALCIO

1) FIFA 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Nov 00 Voto: 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nat 00
Come ogni anno, *FIFA* si riconferma la pietra di paragone per il calcio su computer. I punti di forza sono grafica, giocabilità spettacolari

2) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili del momento

3) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

4) MICHAEL OWEN WLS 99 Mar 99 VOTO 7
Casa Eidos Distributore Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente per una partita "veloce" grazie al buon numero di squadre disponibili

5) EURO 2000 Giu 00 VOTO 9
Casa Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Set 00
Le licenze ufficiali dei Campionati Europei 2000 si [illegible]

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

1) HIDDEN AND DANGEROUS
Casa: Take 2 Distributore: Leader
Prova: Lug 99 Voto. 8
■ **Trucchi:** Dic 99
■ **Demo:** Lug 99
Un pugno di eroi pronti a combattere e un sistema di controllo innovativo, nel titolo ideale per gli appassionati di strategia e film di guerra

2) BATTLEZONE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ott 99
Grafica superba e controlli immediati per un titolo insuperabile, tra nuovi pianeti e razze aliene ostili

3) ROGUE SPEAR Dic 99 VOTO 8
Casa. Take 2 Distributore. CD Verte
■ **Trucchi:** Gen 00 ■ **Demo:** Nov 99
Dai romanzi di Tom Clancy una garanzia di qualità per gli amanti delle forze speciali

4) SWAT 3 ELITE EDITION Dic 00 VOTO 7
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 00 ■ **Demo:** Feb 00
Le forze speciali della polizia di Los Angeles tornano in azione. Ora anche in multiplayer

5) HEAVY GEAR 2 Set 99 VOTO 8
Casa Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 99
Strategia, azione ed esoscheletri in un gioco che ci terrà incollati al monitor fino all'ultima missione

SIMULATORI DI GUIDA

1) SUPERBIKE 2001
Casa: EA Sports Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto. 9
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote e ci regala una nuova annata di sicure soddisfazioni

2) GRAN PRIX 3 Ago 00 VOTO 9
Casa. Hasbro Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 00
Lo stato dell'arte per la Formula Uno su computer è ancora e sempre *Gran Prix*

3) F1 2000 Apr 00 VOTO 9
Casa Electronic Arts Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il grande spettacolo della Formula Uno con i diritti ufficiali della stagione 2000

4) TOCA 2: TOURING CAR Mag 99 VOTO 9
Casa Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nov 99 ■ **Demo:** Mar 99
Perfetto per chi ama le gare testa a testa della classe Gran Turismo

5) RALLY CHAMPIONSHIP Nat 99 VOTO 8
Casa Actualize Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mar 00 ■ **Demo:** Gen 00
La migliore simulazione rallistica mai realizzata fin'ora. Un titolo per veri intenditori

STRATEGIA IN TEMPO REALE

1) SHOGUN: TOTAL WAR
Casa: EA Distributore. C.T.O.
Prova: Giu 00 Voto. 9
■ **Trucchi:** Set 00
■ **Demo:** Mar 00
Il miglior gioco di strategia in tempo reale ci trasporta nel Giappone Feudale, tra signori della guerra e battaglie di dimensioni epiche

2) AGE OF EMPIRES II Dic 99 VOTO 9
Casa. Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nat 99
Il Medioevo diventa il nostro territorio di conquista dagli splendori di Bisanzio alla Guerra dei Cent'anni

3) HOMEWORLD Set 99 VOTO 9
Casa Sierra Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 00 ■ **Demo:** Nov 99
Tutte le potenzialità della terza dimensione finalmente al servizio della strategia in tempo reale

4) DARK REIGN 2 Lug 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un titolo strategico curato nei dettagli, ben equilibrato e molto appassionante

5) TA: KINGDOMS Ago 99 VOTO 8
Casa: GT Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Gen 00
Pur non essendo innovativo come il primo *Total Annihilation*, resta comunque un titolo imperdibile

STRATEGIA A TURNI

1) CIVILIZATION: CALL TO POWER
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Apr 99 Voto. 9
■ **Trucchi:** Lug 99
■ **Demo:** Ott 99
La nuova edizione del gioco di strategia a livello globale più amato di sempre. Il migliore nel suo genere

2) ALPHA CENTAURI Apr 99 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
■ **Trucchi:** Lug 99 ■ **Demo:** Mar 99
Non così completo come *Call To Power*, ma ugualmente bellissimo

3) HEROES OF M&M III Mag 99 VOTO 8
Casa 3DO Distributore 3D Planet
■ **Trucchi:** Dic 99 ■ **Demo:** Giu 99
Coinvolgente e longevo, il miglior gioco strategico di ambientazione fantasy sulla piazza

4) X-COM: APOCALYPSE Lug 97 VOTO 8
Casa. Microprose Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nov 97 ■ **Demo:** Lug 97
Un gioco d'annata che riesce ancora a tenerci attaccati al monitor

5) WH 40.000: RITES OF WAR Nov 99 VOTO 7
Casa. Mindscape Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Panzer General nella sua ultima fantascientifica incarnazione ispirata a Warhammer 40000

GESTIONALI

1) THE SIMS
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Mar 00 Voto: 9
Trucchi: Ott 00
Demo: Nessuno

Le Sit-Com televisive prendono vita sul nostro schermo. Creiamone i protagonisti e divertiamoci a complicare i loro destini virtuali.

2) DUNGEON KEEPER 2 Ago 99 VOTO 9
Casa EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nov 99 **Demo:** Nessuno
Ideale per chi ama vestire i panni del Signore del Male con un po' di ironia.

3) SIM CITY 3000 WORLD ED. Ago 00 VOTO 7
Casa EA/Maxis Distributore: C.T.O.
Trucchi: Apr 99 **Demo:** Mar 99
Mettiamo il nostro nome alla città del futuro e il divertimento fiorirà come i grattacieli.

4) PC CALCIO 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa Dinamic Multimedia Distributore: Edicola
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il migliore gioco gestionale di calcio, aggiornato con tutti i dati della nuova stagione.

5) L'IMPERO DELLE FORMICHE Mag 00 VOTO 8
Casa Microids Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un titolo coinvolgente in cui organizzeremo la vita di una colonia di formiche laboriose.

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97- Dic 00 Voto: 9
Trucchi: Gen 98
Demo: Set 97- Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa.

2) GRIM FANDANGO Ott 98 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Gen 99 **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere.

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Feb 00
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori.

4) DISCWORLD NOIR Ago 99 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Sett/Ott 99 **Demo:** Nessuno
Un'ambientazione d'autore per l'avventura ispirata ai racconti di Terry Pratchett.

5) LA SERIE DI BLAIR WITCH Nov/Dic 00 VOTO 8
Casa GoD Distributore: CD Verte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 00
Grande atmosfera e citazioni cinematografiche nei primi due episodi di una serie da brivido.

AZIONE/AVVENTURA

1) TOMB RAIDER 4 - THE LAST REVELATION
Casa: Eidos Distributore: Leader
Prova: Gen 00 Voto: 8
Trucchi: Mar 00
Demo: Feb 00

Le avventure della bella Lara Croft continuano a mietere successi e a spezzare cuori. I misteri dell'antico Egitto non resteranno tali per molto.

2) MESSIAH Feb 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Lug 00 **Demo:** Gen 00
Nei panni di un buffo angioletto paffutello dovremo salvare il mondo. Originale e appassionante.

3) INDIANA JONES Nat 99 VOTO 8
Casa Lucas Arts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Feb 00 **Demo:** Nat 99
L'archeologo avventuriero è tornato, alla ricerca della Macchina Infernale. Una sfida imperdibile.

4) MDK 2 Lug 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Lug 00
La seconda giovinezza per uno dei titoli più riusciti nel genere. Tre personaggi e ambientazioni enormi.

5) METAL GEAR SOLID Dic 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nat 00 **Demo:** Dic 00
Un gioco ricco di colpi di scena e idee innovative, valido nonostante la grafica da console.

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2000
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Gen 00 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il re dei simulatori di volo si presenta in due differenti versioni e ci permette di sorvolare al meglio il ventunesimo secolo.

2) FALCON 4.0 Feb 99 VOTO 9
Casa Microprose Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia.

3) F/A-18 SIMULATOR Lug 00 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Dagli sviluppatori più professionali il simulatore definitivo del caccia imbarcato sulle portaerei USA.

4) MIG ALLEY Ott 99 VOTO 8
Casa. Empire Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 99
Viviamo il passaggio epocale dal motore a elica al jet nella drammatica cornice della guerra di Corea.

5) FLANKER 2.0 Giu 00 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Feb 00
Pilotiamo il miglior caccia dell'est riprodotto in due versioni. Un po' complesso, ma imperdibile.

GIOCHI DI RUOLO

1) PLANESCAPE: TORMENT
Casa: Virgin Distributore: Halifax
Prova: Feb 00 Voto: 9
Trucchi: Ago 00
Demo: Nessuno

Un gioco di ruolo dal carattere cupo e con una trama intricata, ambientato nel mondo più originale di Advanced Dungeons & Dragons.

2) BALDUR'S GATE II Nov 00 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un gioco di ruolo dalle proporzioni gigantesche, impegnativo e appagante. Da non perdere.

3) DIABLO 2 Ago 00 VOTO 9
Casa Sierra Distributore: Leader
Trucchi: Set 00 **Demo:** Nessuno
Diablo II ci offre ben cinque personaggi giocabili e una grafica rinnovata. Un nuovo classico.

4) ICEWIND DALE Set 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Sei personaggi da creare da zero e fare crescere nei Reami Dimenticati. Grandioso in multiplayer.

5) ULTIMA IX ASCENSION Gen 00 VOTO 9
Casa EA/Origin Distributore: C.T.O.
Trucchi: Lug 00 **Demo:** Nat 99
Il capitolo conclusivo della serie di *Ultima*, ma installiamo subito l'ultima patch.

GIOCHI SPORTIVI

1) NHL 2001
Casa: EA Distributore: C.T.O.
Prova: Ott 00 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Pur non riservando novità sostanziali rispetto ai capitoli precedenti l'hockey di EA è sempre il meglio sul ghiaccio!

2) NBA LIVE 2000 Feb 00 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Dic 00 **Demo:** Dic 99
Un nuovo fuoriclasse per la serie sportiva della EA. Qualche innovazione e il miglior basket di sempre.

3) MADDEN NFL 99 Dic 98 VOTO 8
Casa EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Ago 98 Giu 99 **Demo:** Dic 99
La palla ovale senza segreti. Il meglio della NFL da giocare alla grande senza varcare l'oceano.

4) ROLAND GARROS 2000 Set 00 VOTO 8
Casa Cryo Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 00
Il grande tennis del circuito ATP in una simulazione di alto livello, curata ed entusiasmante.

5) SYDNEY 2000 Set 00 VOTO 8
Casa Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La febbre delle olimpiadi potrà passare, ma tanti giochi sportivi in uno valgono l'acquisto.

GLI ALTRI GIOCHI...

GIOCHI ONLINE

1) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Gen 00

2) ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE Dic 98 VOTO 9 — IN REGALO QUESTO MESE!
Casa EA Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) ASHERON'S CALL Mag 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 VOTO 8
Casa Sega Distributore: C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore: Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 98

PIATTAFORME

1) RAYMAN 2 Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: 3D Planet
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Nov 99

2) TONIC TROUBLE Dic 99 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore: 3D Planet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Gen 00

3) PRINCE OF PERSIA 3D Nov 99 VOTO 8
Casa Mindscape Distributore: Leader
Trucchi: Mar 00 **Demo:** Ott 99

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) PANDORA'S BOX Apr 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 99

SIMULATORI SPAZIALI

1) CONFLICT: FREESPACE 2 Dic 99 VOTO 9
Casa Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Gen 00 **Demo:** Ott 99

2) X-WING ALLIANCE Apr 99 VOTO 9
Casa LucasArts Distributore: C.T.O.
Trucchi: Set 99 **Demo:** Mag 99

3) STARLANCER Giu 00 VOTO 8
Casa Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 00

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA 2 Feb 00 VOTO 7
Casa Take 2 Distributore: CD Verte
Trucchi: Gen 00 **Demo:** Nov 99

2) DARK PROJECT II Giu 00 VOTO 7
Casa Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Lug 00 **Demo:** Mar 00

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 00

I CINQUE TITOLI CHE LA REDAZIONE DI GMC VORREBBE TROVARE SOTTO L'ALBERO

Anche i redattori di GMC aspettano Babbo Natale!

1) Fuga da Monkey Island
L'isola delle Scimmie è al primo posto.

2) Deus Ex
Babbo Natale ha gli occhiali scuri e guida un UFO.

3) Shogun: Total War
Paesaggi innevati, musica esotica e un esercito di amici.

4) FIFA 2001
Qui i fuoriclasse non vanno mai in vacanza.

5) The Sims
Che bella festa hanno organizzato i nostri Sims... Ma il computer è spento!

DEUS EX

Completare *Deus Ex* non è assolutamente semplice, dato che esistono diversi di modi per superare ogni ostacolo e ben tre finali diversi.
Giochi per il Mio Computer presenta questo mese la terza e ultima parte della soluzione completa, che ci condurrà fino ai tre diversi finali!

TRUCCHI

DEUS EX

Apriamo gestione risorse e andiamo nella cartella "deusex/system". Facciamo una copia del file "user.ini" e poi apriamolo con il programma "BloccoNote". Cerchiamo nel file una lettera della tastiera che non sia ancora associato ad alcun comando. Ad esempio cerchiamo la "t" e di fianco scriviamo "talk". Ogni volta che vediamo in questo file la riga "t=" sostituiamola con "t=talk".
Salviamo e carichiamo il gioco.
Durante il gioco premiamo il tasto "t" e apparirà in basso una riga di comando con la scritta "Say". Cancelliamo la parola "say" con il tasto backspace (lo troviamo sopra l'INVIO) e inseriamo questo codice che abilita tutti i trucchi.
Il codice è: "set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True".

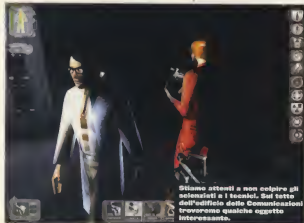
LA BASE VANDERBERG

Arriveremo sul tetto della base Vanderberg. Già che ci siamo, uccidiamo tutte le guardie che vediamo in giro dal tetto dell'edificio utilizzando il fucile di precisione - saremo praticamente invulnerabili, da così in alto, tranne che ai colpi dei robot.
Dovremo far fuori tutti i robot che girano per la base (sono quattro) per permettere agli scienziati di uscire dal loro nascondiglio. Per farli fuori, possiamo usare le granate o le LAM. Tre robot sono di fronte all'edificio principale - noi in questo momento siamo sul suo tetto. L'altro è dietro l'edificio delle Comunicazioni, sulla destra rispetto all'edificio principale. Se preferiamo un altro sistema, possiamo utilizzare il codice **5868** nelle due console all'interno dello stesso edificio per attivare i due robot di difesa del centro - una bella battaglia tra robot!
Dopo aver fatto a pezzi i robot, entriamo nel centro di comunicazione (la porta si aprirà solo dopo che abbiamo distrutto i robot) e parliamo con gli scienziati (attenzione a non colpirli per sbaglio). In fondo all'edificio, troveremo una scala che porta a un sistema di tunnel sotto la base. La strada è piena di robot-ragni, compreso uno veramente enorme che conviene far esplodere dall'alto; alla fine del percorso, troveremo una chiave vicino al cadavere di un tecnico morto. Saliamo, e sbucheremo nell'edificio principale. Ora potremo finalmente aprire, con la chiave appena trovata, la porta della sala di controllo, che si trova al piano superiore. Qui incontreremo il dottor Savage, che ci chiederà di riattivare il computer. Andiamo nella sala a destra, e facendo attenzione alle scariche elettriche (che non potremo comunque evitare), premiamo il bottone in fondo alla stanza e saliamo al livello superiore con l'ascensore così attivato. Qui potremo disattivare le scariche usando un grimaldello elettronico sul pannello di controllo sulla colonna, poi colleghiamoci al computer (**login: "gsavage"; password: "tiffany"**). Torniamo da Savage per scoprire la... frittata!
Scopriremo che la figlia di Savage è stata rapita, e come al solito dovremo pensarci noi. Usciamo dalla base verso nord est, parliamo con Tracer e poi saliamo sull'elicottero.

LA STAZIONE DI SERVIZIO

Tiffany è rinchiusa in uno degli edifici della stazione di servizio. Per salire dalla strada interrata, possiamo parlare con gli sfollati, che ci daranno una chiave che apre la garitta di cemento armato che si trova da quelle parti, da cui potremo raggiungere la stazione di servizio. Oppure, se preferiamo, possiamo scalare la parete - anche se così ci esporremo un po' di più.
Una volta arrivati, dovremo evitare o far fuori le guardie prima che attivino l'allarme, in quanto questo significherebbe la morte di Tiffany (se muore, possiamo continuare l'avventura lo stesso, ma per essere gli eroi giusti e perfetti dobbiamo salvarla!).
Consigliamo di salvare spesso: se l'allarme viene attivato, la povera Tiffany farà una brutta fine!
Sgattaioliamo nella stazione, accatastiamo un po' di scatole sotto la grata del sistema di areazione, raggiungiamola e saliamo sul tetto; da qui eliminiamo le guardie, tranne quella robotizzata davanti all'altro edificio, saltiamo sul tetto vicino e entriamo nell'edificio: avremo pochi secondi per uccidere le due guardie (una è un uomo in nero, se lo uccidiamo l'esplosione ucciderà anche l'altra guardia) e arriveremo alla cella di Tiffany. Diciamole di rimanere dove si trova, usciamo e uccidiamo tutte le guardie che vediamo, dato che altrimenti potrebbero colpire Tiffany. Una volta fatta piazza pulita, torniamo da lei e diciamole di

La base Vanderberg è in mano dell'MJ-12. Dovremo liberare gli scienziati prigionieri.

Il computer della base è "protetto" da un reticolo di scariche elettriche.

Stiamo attenti a non colpire gli scienziati e i tecnici. Sul tetto dell'edificio delle Comunicazioni troveremo qualche oggetto interessante.

scappare – raggiungerà l'elicottero di Jock da sola, a questo punto. Nell'edificio in cui era prigioniera Tiffany troveremo una chiave che apre la baracca vicina all'elicottero: qui troveremo un robot da mantenimento. Ricanchiamoci, visto che la prossima missione è abbastanza dura. Lo stesso Jock ci porterà alla prossima locazione – questa volta, dovremo andare sott'acqua!

BASE OCEANICA

A prima vista, questi livelli sembreranno molto complessi. In effetti, la strada è praticamente una sola, anche se irta di pericoli e di guardie. La base si divide in due parti: la prima è difesa dalle truppe del Majestic-12, che però sono armate abbastanza in modo leggero, a parte quelle all'entrata. La seconda è in parte disabitata, e quindi si tratta di un livello essenzialmente di esplorazione. Un consiglio: quando dovremo vedercela con i soldati sott'acqua, l'arma migliore è la balestra. Ma torniamo a noi. Uccidiamo le guardie finché non ne troviamo una con la chiave necessaria per entrare nella struttura, evitiamo semplicemente di combattere con i robot. Saliamo per le scale a chiocciola fino al livello superiore, e seguiamo l'unico percorso possibile fino alla seconda parte della base in superficie. Superiamo il primo modulo, corriamo lungo la "passerella" verso il secondo modulo e poi raggiungiamo la scala a spirale. Alla fine, dovremo usare un ascensore per proseguire – siamo a buon punto! invece di usare la passerella, potremo anche decidere di nuotare fino al secondo modulo – ma stiamo all'erta, troveremo parecchi sub sulla nostra strada.
In fondo all'ultimo modulo troveremo due URV, i piccoli mezzi subacquei della base; utilizziamo il terminale nella stanza (**login: "tech"; password: "sharkman"**). Dopodiché utilizziamo il secondo mezzo (uno dei due è in riparazione) per arrivare alla seconda parte della base.

BASE SUBACQUEA

Qui le cose si faranno un po' più difficili, dato che oltre ai nemici, dovremo

vedercela con torrette impazzite e i mostriciattoli verdi già visti in passato; superatala prima stanza, andiamo a sinistra e recuperiamo la chiave vicina alla torretta (appuntoi), dopodiché seguiamo i corridoi (il percorso è a senso unico). Le porte con la scritta "Sealed" in rosso non possono essere aperte in nessun modo.
Dopo un minimo di peregrinazioni, arriveremo in una grande stanza scavata nella roccia; prima di proseguire, andiamo verso destra per prendere la chiave nel modulo di controllo (facendo attenzione ai mostri); proseguiamo, e una volta arrivati nei quartieri dell'equipaggio, scendiamo. Dopo una stanza piena di gas, arriveremo di fronte all'enorme Universal Contructor (sarà difficile non notarlo). Facciamo molta attenzione all'enorme ragno robot, che è davvero un osso duro. Saliamo utilizzando l'ascensore, e estendiamo il ponte (**login: "mj12"; password: "skywalker"**), raggiungiamo il terminale e usiamo lo stesso codice per distruggere anche questo secondo Universal Constructor.
Torniamo indietro: come preannunciato, incontreremo Walton Simons nella grotta – sarà il combattimento più difficile del gioco dato che – ahinoi – non esiste la frase mortale e il disgraziato può colpirci a distanza con il fucile al plasma. Cerchiamo di farlo a pezzi con la spada, oppure semplicemente svignamocela, anche se un eroe come noi non dovrebbe scappare! A parte questo incontro decisamente difficile, troveremo solo qualche sub a sbarrarci la

TRUCCHI

Scriviamolo esattamente così. Poi premiamo ancora "T" per inserire uno dei seguenti codici e abilitare i corrispondenti trucchi. Alternativamente possiamo selezionare l'eseguibile che lancia il gioco, creare un collegamento con gestione risorse e lanciare il gioco con questo comando (ammettendo di aver installato il gioco nel disco rigido C): "c:\Deus Ex\System\DeusEx.exe -hax0r"

god - invincibilità
players only – blocca i nemici
invisible true – abilita l'invisibilità
invisible false – disabilita l'invisibilità
behindview 1 – passa alla visuale in terza persona
behindview 0 – disabilita la visuale in terza persona
fly – per...volare!
walk – disabilita il volo
ghost – abilita il "No Clipping Mode", per passare attraverso i muri
iamwarren – abilita il campo EMP
allskillpoints – per avere tutti i punti esperienza
allweapons – per avere tutte le armi
allammo – per ricaricarci di munizioni
tantalus – distrugge il nemico selezionato
opensesame – apre la porta selezionata
legend – abilita il menu segreto
allhealth – manda al massimo l'energia vitale
allenergy – ricarica l'energia
allcredits – 10.000 crediti?
Higher * - mettiamo un numero al posto di * per velocizzare il gioco.
slomo * - mettiamo un numero al posto di * per rallentare il gioco.
summon * - per creare un oggetto. Al posto di * mettiamo uno dei nome della lista degli oggetti

AugAdd * - per aggiungere una specialità al nostro eroe. Al posto di * mettiamo uno dei nomi

I dintorni dell'Hilton Hotel sono ora pattugliati da pericolosi Bot e una marea di soldati.

Prima di usare il Minisub, dovremo aprire la porta del deposito.

TRUCCHI

della lista delle specialità.

spawnmass * X – ricrea X volte l'oggetto *

Lista dei Livelli

Dopo aver abilitati i trucchi possiamo facilmente passare da un livello all'altro con questi codici. Consigliamo di non salvare dopo essere saltati a un livello, perché perderemo tutti gli oggetti nel nostro inventario e le missioni completate.

Il complesso sottomarino
Open 14_OceanLab_Lab
Open 14_Oceanlab_Silo
Open 14_OceanLab_UC
Open 14_Vandenberg_Sub

L'Area 51
Open 15_Area51_Bunker
Open 15_Area51_Entrance
Open 15_Area51_Final
Open 15_Area51_Page

I Filmati
Con questi codici possiamo vedere i filmati dell'inizio e dei tre finali del gioco:

Open 00_Intro
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4
(quest'ultimo è un filmato, non una delle possibili conclusioni del gioco)

WIZARDS & WARRIORS
Ecco un gioco di ruolo vecchio stile, longevo, curato nella grafica e nello sviluppo della storia.

Oro e Volontà!
Dopo un po' che giochiamo avremo messo da parte un piccolo gruzzoletto d'oro. Affidiamo il nostro gruzzolo a un solo personaggio a portiamolo alla locanda a infine togliamolo dal gruppo. Poi aggiungiamolo di nuovo al gruppo e affidiamo loro al nostro personaggio principale, e come in precedenza rimuoviamo il personaggio a aggiungiamolo di nuovo. Raggiunto un certo gruzzolo possiamo portare il gruppo all'armeria e dare loro a un unico personaggio.

La nanechiave è per terra, vicina alla mitragliatrice impazzita.

Abbattere Waltono non sarà semplice. Meglio cercare di colpirlo in corpo a corpo con la spada di Hong Kong.

strada, una volta tornati indietro, saliamo sull'elicottero per arrivare alla missione successiva

BASE MISSILISTICA

Il metodo più semplice per entrare nella base è passando dall'edificio esterno. Eliminiamo le guardie e prendiamo la chiave dal tavolo, quindi saliamo. "Forzando" il controllo sul palo di legno, accederemo a un interessante ripostiglio segreto! Dopodiché usciamo e seguiamo la passerella oltre il muro che circonda la base. Facciamo a pezzi tutti i nemici e i robot che circolano fastidiosamente intorno alla base. L'edificio centrale, in cui potremo entrare solo dall'alto dato che ha un tavolo ribaltato sulla porta, racchiude un robot di mantenimento.
Cerchiamo l'accesso al Silo missilistico, che si trova vicino al camion (la chiave per i portelli del camion è in uno degli edifici, troveremo un po' di armi e munizioni). Apriamo la porta con una granata e scendiamo. Arriveremo alla porta principale della base sotterranea. Usiamo poi il codice **8456** per aprire tutti gli sportelli (uno rimarrà chiuso, torneremo qui dopo. Una volta scesi, troveremo uno scienziato chiuso in una stanza, con un pad che ci darà il codice giusto. Raggiungiamo la sala di controllo, premiamo il pulsante rosso e poi accediamo al computer (**login: "elder"; password: "armageddon"**).
A questo punto, Majestic 12 cercherà di sabotare il nostro lancio. Torniamo allo sportello che prima era rimasto chiuso, e raggiungiamo il livello 2, dove vedremo uno sgherro di Page alle prese con un terminale. Uccidiamolo e avremo completato anche questa missione. Non ci resterà che uscire e raggiungere il solito elicottero di Jock.

AREA 51 – L'ESTERNO

Arriveremo alla base dopo l'esplosione del missile atomico. Potremo orientarci grazie alla mappa mandataci dai nostri alleati. Consigliamo di esplorare tutta la base per trovare armi e potenziamenti; in particolare, nell'Hangar 18 oltre a un manipolo di guardie troveremo un robot di mantenimento nella stanza in alto. Nell'edificio dall'altra parte della base troveremo invece delle munizioni.
In ogni caso, lo scopo principale è entrare nel rifugio sotterraneo, che si trova in mezzo a queste due strutture. Eliminiamo il robot (utilizziamo le casse di TNT che troviamo a destra) e poi, arrivati al bivio, andiamo a destra. Dovremo salire sul pontile passando dall'edificio sulla destra, e poi scendere in quello sinistra dall'alto per trovare i controlli dell'energia elettrica. Una volta riaccesi i generatori numero 2, potremo tornare indietro fino al bivio di prima e proseguire fino all'ascensore, che ci porterà al livello 2.
Qui dovremo girare un po' per i corridoi. Lo scopo è entrare prima nella sala di ricreazione (**8946**), dove troveremo un po' di codici, e poi andare nei dormitori. Uno dei cubicoli contiene una chiave (codice **0169**). Proseguendo, arriveremo in una stanza piena di guardie, con una gru sulla sinistra, e con una enorme porta sul fondo. Qui dovremo utilizzare la chiave appena trovata per poter proseguire

Quell'edificio è l'unica strada "tranquilla" per entrare nell'Area 51.

Bob Page è totalmente inoffensivo...

AREA 51 – LA FINE

Dovremo per forza parlare con Helios (qualcuno ha detto Shodan?) prima di poter continuare, quindi seguiamo le indicazioni per Aquinas Hub. Dopo aver parlato con Helios, l'intelligenza artificiale, potremo scegliere come concludere *Deus Ex*. Infatti a seconda di quello che faremo, avremo tre diversi finali – non vogliamo svelare nulla, anticipiamo solo che saranno tutti e tre finali molto... interessanti!

Dopo l'incontro con Helios, sarà possibile scendere ai livelli inferiori, dove incontreremo anche Bob Page, che è chiaramente inoffensivo. L'intero livello è pieno di piccoli Universal Constructor, che creeranno parecchi mostri e ragni robot. Qualsiasi sia la nostra decisione per il finale, è conveniente bloccare gli Universal Constractor.

Inoltre, il codice per ottenere il potenziamento che si trova all'inizio del livello 3 è **login: "area51"; password: "bravo13"**. Il codice per l'armeria (che si trova dopo l'infermeria, a metà delle scale) è **4225**. Infine, il codice per la sala del reattore è **2001**.

FINALE 1 – ALLEANZA CON HELIOS

Raggiungiamo la sala in alto, chiamata Aquinas Router. Il codice per entrare è **6765**. Premiamo i due pulsanti sui lati della stanza. Accediamo al computer (**login: "icarus"; password: "panopticum"**). Infine torniamo al settore tre di Aquinas Hub e avviciniamoci alla sala del computer (quella sferica) per "fonderci" con Helios.

FINALE 2 - DALLA PARTE DI TRACER TONG

Raggiungiamo il fondo della sala, e entriamo nella sala del congelante. Premiamo il pulsante che troviamo lì dentro, e poi torniamo alla sala dei reattori. Premiamo i tre pulsanti, e poi torniamo alla sala di controllo. Qui premiamo i pulsanti...

FINALE 3 - SE DECIDIAMO DI STARE CON MORGAN EVERETT

Dovremo uccidere Bob Page, disattivando i quattro controlli sparsi per i livelli – è il finale più complesso, probabilmente. Dovremo inserire il codice **7243** nelle quattro console; una si trova sul fondo (occhio ai mostri!), due nel livello "medio" e una dopo appena una serie di scale sul lato della sala. Attenzione, dopo aver inserito il primo codice, Helios si renderà conto che non vogliamo allearci con lui e manderà i suoi robot ad attaccarci. Infine, una volta premuti tutti, torniamo alla stanza con le vetrate in alto (Infusor Control) e premiamo il pulsante. In ogni caso, complimenti, abbiamo appena concluso – in un modo o nell'altro – *Deus Ex*, uno dei migliori giochi di ruolo degli ultimi anni. Ora non ci resta che aspettare *Deus Ex 2*...

GIOCHI COMPUTER

Il finale più "cyberpunk" lo otterremo alleandoci con Helios.

Per aiutare Tong, dovremo attivare queste leve.

Invece, per allearci con Everett, dovremo inserire il giusto codice nelle 4 console sotto questi "così".

TRUCCHI

Poi tornare alla locanda, rimuoverlo ancora e ri-reclutarlo per incrementare più velocemente la cassa!

Aumentare il Rango

Possiamo aumentare il rango in qualunque gilda di cui siamo membri seguendo questi semplici passi: risolviamo prima una missione per la gilda nella quale vogliamo avanzare di grado. Tornando alla gilda per prendere la ricompensa il capomastro inizierà a parlare velocemente con noi: clicchiamo e passiamo velocemente dal personaggio che ha portato a termine la missione agli altri. In pratica in questo modo il capomastro inizierà diverse volte il discorso di ringraziamento che si conclude con la consegna della ricompensa, ricompensando però più volte tutto il gruppo!

ROGUE SQUADRON

Per inserire i codici, clicchiamo su "Opzioni" poi su "Generale". Inseriamo i codici nello spazio bianco con la scritta "Inserisci qui la password". Per cancellare un codice basta selezionarlo e premere SHIFT-DEL

LEIAWRKOUT - attiva il Force Feedback per il joystick
GUNDARK - modifica i parametri della funzione Force Feedback
RADAR - rende il radar più "reale"
NUMBERTWO - abilita infinite armi secondarie, in particolare missili e bombe
IAMDOLLY - vite infinite
CHICKEN - permette di usare un AT-ST
DIRECTOR - permette di vedere i filmati di intermezzo cliccando sull'elenco dei migliori punteggi
MAESTRO - suona alcuni motivetti
TOUGHGUY - manda la potenza al massimo
FARMBOY - voliamo usando il Millennium Falcon (non funziona nelle missioni dove abbiamo già il Falcon)
TIED UP - voliamo usando un intercettatore TIE
IGIVEUP - vite infinite
DEADACK - sblocca tutti i livelli**KOELSCH** - utilizza una Corvette del 1965 come nave da guerra

METAL GEAR SOLID

È stato uno dei successi più notevoli su Playstation, e ora possiamo godercelo anche sul nostro computer, insieme alla sua trama profonda e ricca di colpi di scena in tipico stile giapponese. L'approccio di *Metal Gear Solid* potrebbe risultare un po' ostico a chi è abituato alla tattica "Avanza e spara", e inoltre non si tratta di un gioco facilissimo da completare. Niente paura! GMC ci regala la soluzione completa a questa piccola gemma del mondo dei videogiochi.

TRUCCHI

METAL GEAR SOLID ALCUNI CONSIGLI GENERALI

Sebbene il gioco, specialmente ai livelli più semplici, tenda a non lasciare mai il giocatore privo di munizioni e di razioni energetiche, è bene cercare di essere sempre equipaggiati al meglio. In particolare, ogni volta che abbiamo ottenuto una nuova chiave di livello superiore è conveniente esplorare le aree già visitate alla ricerca di tutte le stanze che precedentemente erano rimaste chiuse. In questo modo potremo fare alcune scoperte interessanti...

Durante i combattimenti più difficili teniamo sempre selezionate le razioni: in questo modo, quando la nostra energia vitale scenderà a zero, una di esse verrà automaticamente utilizzata per ricaricare le nostre forze. In alternative si può anche scegliere di indossare l'armatura (sempre che l'abbiamo già trovata) in modo da minimizzare i danni subiti, ricordandoci però in questo caso di ricaricarci con una razione ogni qual volta stiamo per morire.
Le telecamere possono essere evitate sfruttando il loro lato cieco, che si trova esattamente sotto di esse, a il fatto che normalmente si muovono con una certa periodicità (come illustrato in una delle missioni di allenamento presenti nel

All'inizio del gioco, Snake viene lasciato nelle gelide acque della costa di Shadow Moses, nelle vicinanze della grotta di attracco dei mezzi acquatici. Da questo punto comincia la nostra avventura. Per ogni locazione vale ovviamente la raccomandazione di raccogliere tutto quello che si trova (proiettili, razioni, ecc.), esplorando ogni angolo: gli oggetti più rari verranno comunque segnalati.

INFILTRAZIONE NELLA BASE

Nell'area del molo si trovano due razioni per ricaricare le nostre energie, più una nascosta in acqua. Non è necessario uccidere le due guardie strangolandole: è molto più semplice e sicuro evitarle e nascondersi dietro il veicolo montacarichi **(1)** che si trova a nord-est. Aspettiamo che scenda l'ascensore, e quando nessuno ci vede saliamoci: ci troveremo all'esterno della base, dove riceveremo alcune comunicazioni radio. Le tattiche per entrare sono diverse: esploriamo tutta la zona per raccogliere i vari oggetti disseminati, ma facciamo attenzione a non farci beccare dai riflettori, dalle guardie o dalle telecamere. Un buon nascondiglio è costituito dal camion, all'interno del quale troveremo anche una pistola Socom. Se dovessimo venire scoperti, è comunque facile scappare e trovare un posto dove aspettare che si calmino le acque. La via più semplice è quella a nord-est, salendo le scale **(2)**: evitiamo le guardie grazie ai vani nella parete, e poi entriamo strisciando nel condotto di aerazione.

ALL'INTERNO

Scendiamo al piano più basso, dirigiamoci a destra verso la porta aperta e prendiamo il visore termico. Uno dei condotti di aerazione in basso a destra contiene una razione, in caso ci servisse. Andiamo verso la parete nord e chiamiamo l'ascensore, per scendere al piano B1. Andiamo a sud, poi a est, e saliamo la scaletta: strisciando nel corridoio e guardandoci ogni tanto in basso vedremo Meryl e il direttore della DARPA prigionieri. Scendiamo nella cella di quest'ultimo **(3)**: dopo la scena animata avviciniamoci alla porta e bussiamo più volte finché Meryl, travestita da soldato, non ci aprirà. Affrontiamo la sparatoria e usciamo dalla porta. Esplorando anche i bagni di questo piano troveremo fra l'altro delle utili munizioni. Scendiamo ora al piano B2, l'armeria: attenzione alle trappole nel pavimento, rilevabili con il visore termico! Entriamo in tutte le stanze possibili ed equipaggiamoci, poi usiamo l'esplosivo C4 per far crollare tutti i pezzi di muro un po' sospetti alla vista e che rimbombano diversamente. In particolare quello in basso a sinistra ci condurrà a un passaggio segreto: dovremo far saltare altre pareti, fino ad arrivare ad una stanza nella quale è prigioniero Kenneth Baker.

IL PRIMO DUELLO

Dovremo ora affrontare un duello con Revolver Ocelot **(4)**: non è facile riuscire a corrergli dietro e a spararg li, ma con un po' di pazienza ci si riesce. L'ideale è sfruttare i momenti in cui Ocelot ricarica l'arma, e usare la tecnica per sparare in corsa descritta nel manuale. Non tocchiamo i fili collegati all'esplosivo! Dopo la scena di intermezzo torniamo all'armeria, dove potremo contattare via radio Meryl alla frequenza 140.15. Entriamo nelle celle rese ora accessibili dal tesserino di livello 2 per equipaggiarci meglio: attenzione perché nella stanza in basso a destra c'è una trappola, visibile soltanto con il visore termico **(5)** o accendendo una sigaretta (ricordiamo che il fumo, come nella realtà, fa male a Snake!). Per superarla è

1 - IL MONTACARICHI

2 - ALL'ESTERNO

3 - OSTAGGI!

comunque sufficiente strisciare.
Torniamo al piano B1, apriamo la porta a nord-est e prendiamo il silenziatore, che dovremo montare sulla Socom. Al piano sopraelevato troveremo anche una scatola di cartone, che potrebbe tornare utile, e il fondamentale rilevatore di mine. Superiamo il portone che si trova a destra dell'ascensore, e superiamo le trappole grazie al visore termico, per poi uscire nel canyon.

IL CARRO ARMATO

Usiamo il rilevatore di mine per evitare di saltare in aria (possiamo anche raccoglierle passandoci esattamente sopra, non davanti al loro raggio visivo, e strisciando) e proseguiamo a nord, dove incontreremo un carro armato. Per avvicinarci, lanciamo una granata chaff e poi muoviamoci velocemente: da distanza ridotta infatti non potrà più cannoneggiarci. Sconfiggerlo è semplice: basta lanciare due granate sul boccaporto superiore. Proseguiamo a nord nel centro di stoccaggio, dove non dovremo usare nessuna arma, pena la morte per intossicazione da radiazioni. Raccogliamo con cautela (occhio che le grate sul pavimento fanno rumore se ci camminiamo sopra) tutte le munizioni sparse per il livello, poi saliamo le scale e prendiamo l'ascensore per il piano B1. Entriamo nella porta di fronte all'ascensore ed esploriamo le varie stanze: in particolare in quella a nord-est troveremo il lanciamissili Nikita.
Scendiamo al piano B2.

GASI

Grazie alla chiave di livello 3 possiamo procedere a sud: si tratta di un'area molto pericolosa, in quanto infestata di telecamere non facilmente eludibili poiché piazzate in maniera molto fitta e soprattutto perché l'aria è satura di gas velenoso che ci costringe ad agire velocemente. Prima di procedere, però, dobbiamo prenderci cura del pavimento elettrificato: come suggeritoci dal misterioso Gola Profonda, dobbiamo distruggere il generatore che si trova nella stanza in alto a sinistra. Per farlo dovremo utilizzare un missile Nikita: per guidarlo con maggiore facilità conviene passare alla visuale in prima persona dopo averlo sparato, anche se comunque saranno necessari alcuni tentativi. Lasciamo che il missile proceda verso sud, poi dirigiamolo a ovest e a nord attraverso la stanza piena di telecamere, evitando di farlo esplodere contro gli ostacoli **(6)**. Una volta che è entrato nello stanzino a nord, facciamolo virare a est e distruggiamo il generatore. Ora siamo liberi di proseguire: per agire con maggiore calma, prendiamo la maschera antigas che si trova dietro una delle porte. Se ce la sentiamo, esploriamo la zona, sempre stando attenti alle molte telecamere (eventualmente possiamo distruggerne qualcuna). Dirigiamoci poi a sud-est e superiamo la porta...

4 - IL DUELLO

IL NINJA

Dopo la scena animata con lo scienziato, nella quale faremo conoscenza con il misterioso ninja cyborg, dovremo affrontare uno scontro **(7)**. Non è possibile utilizzare le armi da fuoco, perché il ninja è troppo veloce e riesce a parare i colpi con la spada: vuole infatti che noi lo affrontiamo in un sanguinoso corpo a corpo. Dopo un po' di pugni e calci il nostro nemico comincerà a giocare a nascondino grazie alla sua tuta mimetica ottica, apparendo solo di tanto in tanto. Anche se è possibile approfittare di questi momenti per infliggergli ulteriori colpi, conviene usare il visore termico e scoprire più facilmente la sua posizione. Se proprio ci troviamo in difficoltà, ricorriamo alle granate chaff per stordirlo (dopotutto è un essere in parte elettronico!). Verso la fine del

TRUCCHI

gioco). È tuttavia anche possibile ingannarle temporaneamente con le granate chaff, oppure distruggerle con del C4 o dei missili: attenzione però che in quest'ultimo caso rischiamo di attrarre le guardie con il rumore!

DIVERSI FINALI
Come già accennato nella soluzione, resistere o meno alla tortura comporta la selezione di un finale piuttosto che dell'altro. Ognuno dei due, però, ci consente di rigiocare l'intera avventura con alcune varianti molto interessanti... Quando completiamo il gioco per la prima volta, infatti, apparirà fra i nostri salvataggi uno nuovo, colorato in maniera differente: se lo carichiamo, cominceremo una nuova partita con degli oggetti inediti nell'inventario. Se avevamo finito il gioco con Otacon, riceveremo una tuta mimetica con la quale nessuna guardia riuscirà a vederci (tranne situazioni eccezionali), e grazie alla quale potremo superare indisturbati tutte le trappole ad infrarossi! Se invece avevamo salvato Meryl, alla partita successiva saremo in possesso di una bandana che se indossata ci regalerà munizioni infinite. Finendo il gioco per due volte consecutive e vedendo

5 - VISORE TERMICO INSERITO

6 - UNA STANZA MOLTO SORVEGLIATA

TRUCCHI

entrambi i finali, potremo cominciare una terza partita in cui Snake indossa un elegante smoking!

LE SCATOLE DI CARTONE
Oltre al trucco per ingannare i lupi, le tre scatole di cartone che si trovano nel gioco hanno anche un'altra funzione, per quanto assolutamente facoltativa. Salendo su uno dei camion che si trovano nel gioco a nascondendoci dentro una di queste tre scatole, verremo trasportati alla località indicata sulla scatola stessa. Un utile e sicuro mezzo di trasporto!

CURIOSITÀ
Quando stiamo strisciando nel tunnel sopra le celle che conducono al direttore della DARPA, guardiamo in basso e potremo vedere Meryl. Se torniamo indietro nel corridoio e poi di nuovo nel tunnel, la vedremo che si allena. Uscendo nuovamente e tornando per la terza volta, la vedremo senza pantaloni!! Allo stesso modo, quando inseguiamo Meryl travestita da guardia nei bagni delle donne, se siamo particolarmente veloci la possiamo vedere ancora parzialmente svestita. Decisamente due tocchi molto ironici da parte degli autori, che dimostrano di volersi divertire

7 - UN NINJA CYBORG

8 - OTACON

9 - INCONTRO CON MERYL

combattimento il ninja mostrerà tendenze suicide e ci chiederà di fargli del male: stiamogli alla larga, e spariamogli da lontano con il mitragliatore Fa-mas per concludere lo scontro. Dopo la scena animata con Otacon **(8)**, esploriamo la zona e raccogliamo tutto il possibile, specialmente il comodo visore notturno. Torniamo ora al piano B1.

UN'ANDATURA PROVOCANTE

Non tutte le guardie di ronda sono nemiche... Una di esse non è altri che Meryl travestita! Come riconoscerla? Essendo una donna avrà una camminata molto più ancheggiante, e oltretutto non ci sparerà! Una volta individuata, seguiamola fino nel bagno di destra e assistiamo al primo incontro senza maschera fra Snake e la bella co-protagonista, che ci consegnerà la chiave livello 5. Esploriamo le stanze del piano B1 precedentemente inaccessibili, in modo da raccogliere alcuni utili oggetti: in particolare munizioni e le pillole tranquillanti Diazepam. Torniamo da Meryl nel corridoio e dirigiamoci verso la porta a nord, vicino al bagno degli uomini **(9)**.

I SEGRETI DELLA MENTE

Improvvisamente Meryl entrerà in uno stato di trance e verrà controllata da Psycho Mantis, l'inquietante agente della Fox Hound in grado di leggere la mente e muovere gli oggetti con il pensiero. Peccato che ora Meryl sia contro di noi: prima che riesca a spararci, stordiamola di pugni e calci o strangoliamola più volte finché non stramazza al suolo. Liberati da questo primo problema, affrontiamo Mantis: inizialmente la situazione ci sembrerà disperata, in quanto il fellone è in grado di anticipare ogni nostra mossa **(10)**. Non sprechiamo colpi inutilmente, perché per vincere è necessario un trucco. Mantis è infatti in grado di "leggere" le premute dei tasti del sistema di controllo da noi utilizzato; per ingannarlo dobbiamo usarne uno diverso da quello con cui abbiamo iniziato il combattimento, come la tastiera in luogo del joypad, o il mouse al posto della tastiera! Dopo questo stratagemma, lo scontro diventa di una semplicità disarmante. Cerchiamo solo di evitare gli oggetti volanti sdraiandoci per terra quando necessario, e non dimentichiamoci di riportare Meryl nel mondo dei sogni se dovesse rinvenire. Dopo la toccante scena animata si aprirà un passaggio segreto a nord, che dovremo imboccare.

I LUPI

Dovremo ora attraversare quest'area scura e innevata, superando tutte le grotte senza farci sbranare dai lupi **(11)**: innanzitutto indossiamo il visore notturno per orientarci meglio, e poi dirigiamoci verso nord. Strisciamo attraverso il passaggio nella parete per proseguire, poi andiamo verso est e superiamo strisciando l'altro passaggio, in modo da raggiungere Meryl. Dopo aver parlato con Meryl è possibile

10 - PSYCHO MANTIS

11 - LUPI AFFAMATI!

12 - CAMPO MINATO

13 - TRAPPOLA A INFRAROSSI

14 - RESISTERE ALLA TORTURA

sfruttare un intelligente trucco del gioco sferriamo un pugno alla nostra amica, e poi nascondiamoci subito in una delle scatole di cartone che dovremmo avere nel nostro inventario. Il cucciolo di lupo "marcherà il territorio" su di essa, impregnandola del suo odore grazie a questo accorgimento potremo girare indisturbati per tutta la zona dei lupi (sempre nascosti nello scatolone) e raccogliere i vari oggetti utili sparsi qua e là. Dopo aver preso tutto il possibile, superiamo la porta a nord di Meryl.

NEL CENTRO DEL MIRINO

Per superare il campo minato **(12)** possiamo o seguire i consigli di Meryl, o raccogliere gli ordigni strisciando e cercando la loro posizione con il detector. In ogni modo, presto Meryl verrà colpita da un cecchino donna. Sniper Wolf. Al momento non abbiamo nessuna arma in grado di farci vincere lo scontro: dobbiamo tornare al primo edificio che avevamo visitato, ed esattamente all'armeria del piano B2. Qui troveremo, nella stanza a nord-ovest resa finalmente accessibile, un fucile di precisione PSG 1. Facciamo attenzione, perché attraversare la trappola a raggi infrarossi **(13)** richiede una certa precisione di movimenti. Torniamo ora da Meryl, per scoprire che è stata portata via .. Come fare per uccidere Sniper Wolf? Il compito non è semplicissimo, in quanto scovarla e mirare porta via tempo, e ci lascia esposti ai suoi colpi. Per facilitare il compito, usiamo le pillole di Diazepam, che riescono a ridurre sensibilmente il tremolio alle mani Dopo averla ferita gravemente, proseguiamo fino ad arrivare alle scale come ci avverte Mei Ling, però, assicuriamoci di aver salvato la partita...

LA TORTURA

In questa scena si decide l'esito del finale del gioco: se resisteremo alla tortura **(14)** premendo velocemente sul pulsante "azione" riusciremo a salvare Meryl, se invece cederemo e chiederemo clemenza la condanneremo a morte. Entrambi i finali hanno comunque i loro vantaggi, e quindi consigliamo a tutti di finire il gioco prima in un modo e poi nell'altro. L'unica cosa da evitare assolutamente è che la nostra energia scenda a zero, il che porterebbe al fatidico "Game over". Dopo la tortura verremo sbattuti in cella: chiamiamo Otacon con la radio, e il nostro amico verrà a portarci un fazzoletto, del ketchup e la tessera di livello 6. A questo punto abbiamo due possibili trucchi per fuggire, che dobbiamo attuare quando la guardia sta dormendo o è in bagno in preda a un attacco di mal di pancia. Il primo consiste nello sdraiarci a terra e usare il ketchup per far credere di esserci suicidati, mentre il secondo consiste nel nasconderci sotto al letto **(15)**. La guardia aprirà la porta per controllare, e potremo strangolarla per poi fuggire Vicino alla macchina della tortura troveremo i nostri vestiti e i nostri

15 - SOTTO IL LETTO

TRUCCHI

nonostante l'aspetto serioso del gioco. Cosa dire poi del fatto che se facciamo scattare a Snake delle foto nel gioco potrebbero apparire in esse le facce dei programmatori? In particolare ci sono alcuni luoghi dove questo avviene regolarmente, ma lasciamo ai nostri lettori il piacere di scoprirli!

FIFA 2001

È l'ultimo (per ora) capitolo di questa saga fortunata e di successo. Sembra impossibile, ma sono state aggiunte diverse migliorie e corretti alcuni piccoli problemi...Lo sport più seguito d'Italia è ancora una volta protagonista anche tra i videogiochi.

Gimmethemoney – per avere più soldi
Playersmaybe – i giocatori diventano gratuiti
Bigheads – aumenta la dimensione della testa!

RUNE

Richiamiamo la console premendo il tasto (~ o \) o richiamando la linea di comando con il tasto TAB. Inseriamo poi i seguenti codici per attivare i corrispondenti trucchi.

CHEATPLEASE – attiva i trucchi
GOD - invincibilità
GHOST – attiva il "No Clipping" per passare attraverso i muri
FLY – per volare!
WALK – disabilita la modalità volo
SUMMON [OGGETTO] – Con questo comando possiamo ricreare uno degli OGGETTI della lista riportata più in basso
OPEN [NOMEMAPPA] – per saltare direttamente al livello NOME MAPPA
SWITCHCOOPLEVEL [NOMEMAPPA] – per saltare direttamente al livello NOMEMAPPA con

16 – SU PER LE SCALE

17 – PROIETTILI E VAPORE

18 – ELIMINIAMO LE GUARDIE

oggetti. In certi casi a questo punto potremmo venire avvertiti che è stata nascosta una bomba nel nostro inventario: basta selezionarla come un qualunque altro oggetto e sbarazzarsene ..

LIBERI

Dopo aver aperto la porta di livello 6, prendiamo l'ascensore facendo attenzione alle telecamere e scendiamo al piano B2. Facciamo rifornimento, specialmente delle granate che si trovano dietro le porte rese finalmente accessibili. Torniamo ora all'edificio di stoccaggio delle testate nucleari (quello dall'altra parte del canyon dove avevamo affrontato lo scontro con il carro armato): approfittiamo della tessera di livello 6 per esplorare con cura i piani B1 e B2. Dovremmo trovare, fra gli altri oggetti utili, l'armatura (indossiamola sempre durante gli scontri) e dei medicinali (servono per curare Snake dall'eventuale raffreddore, che rischierebbe di farci scoprire dalle guardie!). Al piano B1 superiamo poi la stanza dello scontro con Psycho Mantis e raggiungiamo il luogo dove eravamo stati catturati: entriamo nella porta che conduce alle scale della torre di comunicazione A, e prepanamoci a una battaglia furiosa.

Controlliamo di avere munizioni e razioni a sufficienza! Dopo aver superato una porta, una telecamera farà scattare l'allarme: raccogliamo la fune e le granate stordenti, e saliamo velocemente le scale fermandoci il meno possibile **(16)**. In teoria, almeno ai livelli di difficoltà più semplici, possiamo uccidere le guardie che ci affrontano, ma è una soluzione più comoda lanciare in continuazione delle granate stordenti e fuggire evitando lo scontro diretto.

Una volta in cima, saliamo sulla scaletta e usciamo sul tetto per mezzo della immancabile porta.

L'ELICOTTERO

Verremo attaccati dall'elicottero di Liquid: per fuggire, avviciniamoci alla ringhiera e selezioniamo la corda. Caliamoci in basso velocemente, ma evitando i colpi dell'elicottero e i getti di vapore **(17)**, una volta raggiunto il terreno, fermiamoci. La porta alle nostre spalle è quella che avevamo visto salendo le scale, e che è bloccata dal ghiaccio. Possiamo sbloccarla con del C4, ma non è indispensabile. Non proviamo nemmeno ad attraversare il passaggio che porta a nord, perché è sorvegliato da tre guardie: eliminiamole con il fucile da cecchino oppure con dei missili guidati **(18)**, e poi proseguiamo fino ad entrare nella porta a ovest. Troveremo delle razioni e, proseguendo, un lanciamissili Stinger con le relative munizioni. Superiamo la porta a sud e ci troveremo in un'altra torre di comunicazione: scendendo le scale verso il basso scopriremo che sono crollate, mentre salendo

19 – L'ELICOTTERO DI LIQUID

20 – QUATTRO IN TUTA MIMETICA

21 – UNA SCENA COMMOVENTE

TRUCCHI

tutti gli oggetti necessari
BEHINDVIEW 0 – cambia la visuale di gioco in prima persona
PLAYERSONLY – blocca tutti i personaggi del gioco
KILLPAWNS – uccide tutti i nemici
TOGGLEFULLSCREEN – abilita/disabilita modalità a pieno schermo
PREFERENCES – abilita le opzioni avanzate

Lista degli Oggetti:

VikingShortSword
VikingBroadSword
VikingShield
VikingShieldCross
GoblinAxe
GoblinShield
DwarfBattleSword
DwarfBattleAxe
DwarfBattleHammer
DwarfWorkSword
DwarfWorkHammer
DwarfBattleShield
RuneOfPower
RuneOfPowerRefill
RuneOfHealth
RuneOfStrength
MagicShield
DarkShield
RustyMace
RomanSword
SigurdAxe
HandAxe
Torch

Nomi dei Livelli:
intro (filmato di introduzione)
ragnarvillage (filmato di inizio)
ragnarvillage2
sailingship (passaggio di livello)
sinkingship
sinkingship2
deepunder1odin
deepunder1odinbv
deepunder3
deepunder4
hel1
hel1a
hel1a2
hel1b
hel2end
hel3a
hel3b
hellift
goblin1
goblin2

TRUCCHI

trialpit
beetlefly (passaggio di livello)
thorapproach
thor1
thormap3
thormap4a
thormap4b
thormap5a
thormap5b
thormap6loki
mountain1
mountain2
dwarftrans
dwarf1wwheel
dwarfmap2
dwarfmap3a
dwarfmap3b
dwarfmap5a
dwarfmap5b
dwarfmap6darkdwarf
loki1
loki1a
lokimaze
loki2
loki3a
loki3b
villageruin
asgard (filmato conclusivo)

F1 MANAGER
Inseriamo (con precisione) uno di questi codici come nome del Manager e iniziamo un nuovo gioco:

Billy No Race – tutte le gare vengono disabilitate e la nostra cassa aumentata
Get Rich Quick – aumenta i soldi cliccando sul riquadro della cassa nel menu
Doctor~Who – aumenta la data di 7 giorni cliccando sul riquadro della data nel menu
Win~at~all~COSTS! –

22 – IL BRACCIO MECCANICO

incontreremo un ascensore che non funziona. Salendo ancora troveremo delle utili munizioni. Tornando all'ascensore dopo aver esplorato tutte le scale incontreremo Otacon, che cercherà di risolvere il problema. Saliamo le scale in modo da raccogliere tutti gli oggetti che si trovano in cima (disattivando temporaneamente le mitragliatrici con delle granate chaff) e raggiungiamo il tetto con la scaletta. Dobbiamo ora abbattere l'elicottero di Liquid **(19)**: cerchiamo di restare al coperto, ma al contempo di avere una buona visuale in modo da riuscire a mirare comodamente con lo Stinger (che richiede di essere "agganciato" sul nemico prima di fare fuoco, per attivare la ricerca automatica del bersaglio). Muoviamoci fra un colpo e l'altro per evitare il fuoco dell'elicottero, e facciamo attenzione anche ad eventuali missili che dovesse sparare. Se finiamo gli Stinger, ne troviamo altri nella parte bassa della schermata.

AGGUATO!

Tornando all'interno, verremo avvertiti da Otacon che l'ascensore ha ripreso a funzionare. Scendiamo e saliamo su di esso: intorno a noi ci sono però quattro nemici con la tuta mimetica: indossiamo il visore termico e sterminiamoli velocemente **(20)**! Una volta scesi, proseguiamo lungo il corridoio raccogliendo tutti gli oggetti, e poi usciamo all'aperto, nella neve. Non avremo il tempo di fare dieci passi che verremo colpiti dalla solita Sniper Wolf... Ancora una volta dovremo imbracciare il fucile da cecchino e utilizzare il Diazepam: Wolf si trova fra gli alberi a ovest dell'area, poco più a nord del camion. Dopo pochi colpi assisteremo alla commovente scena della morte della nostra avversaria **(21)**. Facciamo rifornimento in tutte le stanze presenti sui lati del campo innevato, facendo attenzione alle telecamere (usiamo le chaff) e alle mine (da raccogliere con il rilevatore acceso). Dirigiamoci a nord e proseguiamo attraverso la porta centrale.

23 – FUOCO E FUGA

L'ALTOFORNO E RAVEN

Dopo aver sceso le scale e superato la porta ci troveremo nel luogo più caldo di tutto il gioco. Dirigiamoci a ovest superando il ponte, e schiacciamoci contro la parete in modo da camminare lateralmente sul cornicione. Facciamo attenzione al braccio meccanico in movimento: quando si avvicina, accovacciamoci (restando sempre schiacciati contro il muro) e lasciamolo passare **(22)**. Arrivati a nord, scendiamo le scale ed esploriamo un po' la zona (in particolare la sala caldaie che si trova nascosta a est) in cerca di oggetti utili. Entriamo nella porta a nord-est e scendiamo con il montacarichi, liberandoci delle tre guardie. Al piano inferiore andiamo a nord-est e utilizziamo l'altro montacarichi. Facciamo però attenzione alla mitragliatrice (usiamo le mine chaff) e alle mine nel pavimento. Ci troveremo in un magazzino pieno di casse, ricco di utili munizioni nascoste fra di esse: attraversiamo la porta a nord e prepariamoci allo scontro con Vulcan Raven. La chiave per il successo è nello spostarsi velocemente fra le colonne di casse in modo da non capitare mai nel raggio visivo di Raven se non per la frazione di secondo che ci consente di fare fuoco. Come arma abbiamo diverse scelte: la nostra preferita consiste nel puntare lo Stinger contro Raven quando ancora non è visibile (il sistema di mira automatica dell'arma funziona anche da dietro le casse), aspettare che sbuchi allo scoperto, fare fuoco e scappare **(23)**. Ripetendo la manovra un po' di volte, lo si sconfigge senza rischiare troppo.
In alternativa possiamo usare un Nikita guidandolo in modo che colpisca Raven alle spalle, oppure possiamo seminare delle mine o del C4.

24 – METAL GEAR REX

25 - LA SALA DI CONTROLLO

26 - STINGER SUL BERSAGLIO

27 - DI NUOVO IL NINJA

IL REX

Superiamo la porta a nord e indossiamo il visore termico per evitare le trappole nel pavimento, poi lanciamo una granata chaff e attraversiamo velocemente l'area per giungere alla porta a nord-ovest. Siamo finalmente arrivati all'hangar del Metal Gear Rex, arriviamo ai suoi piedi **(24)**, poi giriamo a destra e saliamo la scaletta. Procediamo a sinistra e saliamo fino in cima al mostro meccanico, per poi scendere dall'altra parte. Proseguiamo verso sud sulla passerella che si trova a ovest (occhio alla guardia!) e saliamo sulle scale che si trovano a sud, che portano alla sala di controllo. Dopo la scena animata dovremo recuperare la chiave magnetica: tomiamo ai piedi del Metal Gear e tuffiamoci in acqua. Per trovarla (e per raccogliere altri utili oggetti) spazzoliamo tutto il canale con un movimento a zig-zag: se proprio non riuscissimo a trovarla, potrebbe essere stata rubata dai topi, che dovremo quindi uccidere. Torniamo alla sala di controllo e usiamo la scheda con il computer di sinistra **(25)**; ora è giunto il momento di raffreddarla. Rechiamoci nella stanza dello scontro con Raven, selezioniamo la chiave magnetica e aspettiamo finché non diventa azzurra (controllandola di tanto in tanto nell'inventario). Torniamo alla sala di controllo e inseriamola nel computer di mezzo. Facciamo ora dietro-front fino all'altoforno, e ripetiamo la procedura affinché la chiave diventi rossa, al che potremo usarla nel terzo e ultimo computer.

LO SCONTRO FINALE

La sala di controllo verrà riempita di gas velenoso: indossiamo la maschera e chiamiamo Otacon, che risolverà la situazione. Usciamo, scendiamo le scale e svoltiamo a destra, per incontrare Liquid... Dopo la scena animata dovremo affrontare lo scontro più duro di tutto il gioco: va da sé che sono possibili diverse tattiche, ma noi ci limiteremo a segnalare quella che consente una vittoria più veloce e sicura. La prima fase dello scontro consiste nel distruggere il radar del Rex (il pezzo rotondo che si vede in alto a destra guardandolo di fronte): secondo noi è molto semplice avvicinarsi al robot in modo da essere più riparati dai suoi missili (non può infatti mirare troppo in basso) e sparare velocemente una serie di Stinger contro il bersaglio **(26)**. Attenzione ad alcune precauzioni: non avviciniamoci troppo, o verremo calpestati oppure colpiti dal laser del Rex. La distanza ideale è all'incirca sulla circonferenza del cerchio che si trova sul pavimento. Ricordiamoci poi che è meglio sparare un missile in meno ma aspettando che venga "agganciato" sul bersaglio (ovvero aspettando che il mirino diventi rosso) piuttosto che uno in più ma che finirebbe per mancare il radar. In alternativa è possibile stare molto lontani dal Rex e continuare a lanciare granate chaff in modo da evitare che il mostro meccanico possa

28 - LA CABINA

TRUCCHI

abilita il pulsante dei trucchi nel menu delle opzioni

Ecco un secondo metodo per attivare i trucchi:
Con un HEX editor possiamo aumentare i soldi in cassa e modificare la data dei giochi salvati.

Apriamo il gioco salvato con l'editor
Andiamo alla fine del gioco e cerchiamo la sequenza di byte: 00 23 00 00 24 00 00
E cambiamola in questa sequenza (*1) 23 00 (*2) 24 00 (*3), dove al posto di (*1) mettiamo 01 per abilitare il salto di gara e l'incremento di cassa (oppure 00 per non fare modifiche), al posto di (*2) mettiamo 01 per abilitare l'incremento di cassa (oppure 00 per non fare modifiche), al posto di (*3) mettiamo 01 per abilitare il salto di data (oppure 00 per non dare modifiche)
Salviamo il gioco

Quest'ultimo metodo infine permette di attivare il pulsante dei trucchi nel menu generale delle opzioni senza cambiare il nome del manager (e quindi mantenendo il nostro) e senza dover ricominciare un gioco nuovo, utilizzando senza problemi il nostro vecchio gioco salvato.
1. cerchiamo un file

29 - SCONTRO FINALE

TRUCCHI

chiamato "OPTIONS_GENGAME.IDS" nella cartella "F1 Manager\data\interfaces" del gioco installato. Per prima cosa togliamo l'attributo di sola-lettura al file, usando il tasto destro e cliccando su Proprietà.

2. Apriamo il file usando BloccoNote.

3. Andiamo alla fine del file, e dopo aggiungiamo queste nuove linee:

```
BUTTON CHEATBUTTON
155,562,255,582
INCLUDE BUTTONTITLE.IDS
ALIGN LEFT
TEXT 8FONT 0
255,255,255,255 "CHEAT
MODE"
ONBUTTONUP SWAP
OPTIONS_MISC.IDS
END BUTTON
```

4. Salviamo le modifiche al file e carichiamo il gioco.

30 – CORSA A OSTACOLI

31 – L'ULTIMO NEMICO

spararci, mentre noi lo bersagliamo con lo Stinger.

Dopo l'intervento del ninja **(27)**, ripetiamo la stessa identica procedura con la cabina di pilotaggio **(28)**. .

Con un po' di sangue freddo, di velocità e di precisione, avremo la meglio sul Metal Gear

Se ci troviamo a corto di munizioni, ne troveremo alcune negli angoli dell'hangar.

A PUGNI NUDI

Ci rimane ora da affrontare Liquid Snake, senza l'uso delle armi e in due minuti e mezzo di tempo. L'importante è colpire veloci con pugni e calci, e cercare di schivare il più possibile: attenzione in particolare a quando Liquid, fento, comincia a caricare e cerca di buttarci giù dal "ring" **(29)**.

Dopo aver vinto assisteremo a una scena diversa a seconda di come ci eravamo comportati durante la tortura: se avevamo resistito, proseguiremo il gioco con Meryl, altrimenti con Otacon. Seguiamo il nostro compagno/a nella fuga, fino a raggiungere una jeep: saliamo a bordo e spariamo alle guardie e a ogni ostacolo che si presenta **(30)**. Dopo una folle corsa e due posti di blocco spunterà il redivivo Liquid, a bordo di un altro fuoristrada: dovremo colpirlo una dozzina abbondante di volte **(31)**, al che raggiungeremo l'uscita del tunnel e ci troveremo all'aperto...

Abbiamo appena terminato *Metal Gear Solid*, e il nostro futuro, come quello di Snake, non sarà mai più lo stesso...

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IN REGALO IL GIOCO COMPLETO *JOINT STRIKE FIGHTER!*

IN EDICOLA DAL 30 DICEMBRE!

Direttamente dai prototipi Top Secret dell'aeronautica a stelle e strisce, arriva sul CD di Giochi per Il Mio Computer *Joint Strike Fighter*, un simulatore di volo per chi vuole combattere senza compromessi. A bordo dei due caccia che potrebbero sostituire, in un futuro non troppo remoto, l'F-16 Falcon e l'F-18 Hornet potremo lanciarci in furiosi scontri aerei sui cieli tormentati della Penisola di Kola, oppure affrontare duelli all'ultimo missile ambientati in Afghanistan, Colombia e Corea. Ogni scenario bellico sarà vasto 2,4 milioni di miglia quadrate, riprodotte sulla base di mappe militari, e i nostri velivoli ci permetteranno di sfidare qualsiasi condizione meteorologica. Prepariamoci a sfruttare al meglio le doti stealth del Boeing X-32 e del Lockheed Martin X-35, impariamo a gestirne i sofisticati sistemi d'armamento, disegniamo nei dettagli le nostre missioni di volo e, infine, godiamoci la scarica di adrenalina che solo i veri piloti militari possono provare!

Dalle giungle colombiane alle steppe russe combatteremo senza sosta sui nostri supercaccia.

GUIDA AL CD

IL MESE PROSSIMO IL GIOCO COMPLETO JOINT STRIKE FIGHTER IN REGALO!

Vogliamo provare a impersonare un Tiranno dell'Antica Grecia? Lanciamoci con *Zeus: Master of Olympus* alla conquista del Peloponneso. O preferiamo sfidarci al gioco più bello del mondo, il calcio, con *FIFA 2001*? Potremo anche provare a conquistare lo spazio con *Far Gate* o confrontarci con fantasmi e spiriti in *Blair Witch Volume Two: The Legend of Coffin Rock*. Meglio di così...

DEMO DEL MESE

ZEUS: MASTER OF OLYMPUS

SIERRA

Pentium II 266, 32 MB di RAM, 83 MB su disco fisso, DirectX 7.0a

Roma e le Piramidi sono state assaporate e colonizzate. Ora tocca alla Grecia degli Eroi, dove Zeus e Atena si danno battaglia per far vincere un umano sull'altro. A noi toccherà il difficile compito di riuscire a far crescere e prevalere la nostra città-stato su tutte le altre della Grecia Antica. Ovviamente, non mancheranno le caratteristiche che hanno fatto grande questa epoca. In *Zeus: Master of Olympus*, potremo avere a che fare con gli eroi e affidare loro dei compiti davvero unici e mitici, come affidare a Giasone e ai suoi Argonauti il compito di recuperare il Vello d'Oro? O organizzare le Olimpiadi e far sì che la nostra città-stato le vinca? Grazie alla struttura in tempo reale di *Zeus: Master of Olympus* potremo misurarci su più fronti con tutto quello che abbiamo studiato per anni sui libri di scuola. Facendo prosperare la nostra colonia nel tempo, potremo essere capaci di colonizzare altre parti di territorio, allargando le nostre zone d'influenza, riuscendo nell'impresa di convocare sempre più eroi alla nostra corte e sfidare l'ira (e l'invidia) degli dei dell'Olimpo. E come Pericle per Atene, verremo ricordati nei secoli a venire come un raro esempio di valore e virtù!

CONTROLLI PRINCIPALI

Per giocare a *Zeus: Master of Olympus*, utilizzeremo quasi sempre il nostro fedele mouse. Il controllo si basa sul concetto di gioco molto semplice del "Punta&Clicca" con cui gestiremo la nostra colonia greca verso la gloria eterna!

La Grecia classica al massimo del suo splendore!

GUERRA D'ELITE

BATTLE ISLE: THE ANDOSIA WAR

BLUE BYTE

Pentium II 300, 64 MB di RAM, 76 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

La sviluppo dei nostri avamposti dipenderà parecchio da come struttureremo il cuore della nostra base centrale.

La particolarità di *Battle Isle The Andosia War* è ben [illegible] nella struttura di gioco. [illegible] permettere di misurarci su due aree ben diverse e spesso tenute ben separate, in quanto unisce a un sistema di controllo in tempo reale per le risorse un sistema a turni per gli aspetti tattici. Per una volta, potremo giocare a qualcosa di davvero innovativo. Per abituarci a tutte queste novità, potremo fare appello ai tre livelli Tutorial, che ci permetteranno di impratichirci di tutti i vari sistemi di controllo delle unità. La sfida avrà luogo sull'Isola di Lohoc, dove dovremo occupare le fortificazioni esistenti, consolidare la nostra roccaforte ed essere pronti a dare battaglia agli invasori il prima possibile. Scaldiamo mouse e tastiera: che la distruzione abbia inizio.

CONTROLLI PRINCIPALI

Per giocare a *Battle Isle - The Andosia War*, utilizzeremo quasi sempre il nostro fedele mouse. Il controllo si basa sul concetto di gioco molto semplice del "Punta&Clicca". In questo modo, [illegible] comandare molto accuratamente il nostro esercito verso la vittoria finale.

UTILIZZO DEL CD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo usare l'interfaccie del CD e calmare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come poter installare sul computer e giocare con i nostri demo preferiti in modo veloce e indolore.

Ecco la schermata principale: facciamo clic su uno dei pulsanti posti sui bordi della finestra (Patch, Soluzioni, Demo del Mese, Demo, Shareware, Trucchi e Utility) per vedere cosa ci aspetta nelle varie sezioni del CD. I due pulsanti in basso (Esci ed Esplora), invece, ci permettono, rispettivamente, di chiudere la finestra di comunicazione e di muoverci liberamente all'interno delle varie cartelle in cui è diviso il CD-ROM di GMC.

L'elenco di tutti le patch disponibili sul CD: grazie a esse, potremo aggiornare i nostri giochi preferiti correggendone gli errori riscontrati dalle stesse case software che li hanno prodotti. Prima di installare una qualsiasi delle patch sul nostro computer, leggiamone la descrizione che appare nel riquadro in basso quando passiamo sul suo nome il puntatore del mouse: con un semplice clic apriremo la cartella dove è conservata e potremo procedere all'aggiornamento.

È ormai consuetudine che tutte le soluzioni pubblicate sulla rivista vengano poi archiviate in questa sezione del CD. Scorriamo la lista per trovare quella che ci interessa e selezioniamola per poterla leggere ed eventualmente stamparla. In questo elenco troveremo soluzioni di giochi molto vecchi, fino a quelle del mese precedente. Un archivio di inestimabile valore per tutti gli avventurieri!

Ogni mese GMC sceglierà un demo particolarmente bello tra quelli presenti sul CD e lo segnalerà in questa sezione: leggiamo prima di tutto quali sono i requisiti minimi perché il gioco possa funzionare correttamente e la sua descrizione.
Se è evidenziato il bottone "Installa", sarà necessario cliccare su quello, prima di "Gioca" e "Configura", per permettere al programma di essere copiato sul nostro hard disk.

La lista dei demo che GMC presenta ogni mese: clicchiamo sul nome del gioco che ci interessa per visualizzarne i requisiti minimi e una sommaria descrizione. I pulsanti che si evidenziano nel riquadro in alto a destra hanno le stesse funzionalità di quelli della sezione "Demo del Mese". Con il pulsante "Ritorna" potremo accedere nuovamente al menu principale del CD.

Cliccando sul pulsante "Trucchi" del menu principale, lanceremo un programma dove sono contenuti tutti i trucchi mai apparsi sulle pagine di GMC, catalogati in un enorme archivio che viene aggiornato ogni mese.
Se vogliamo scoprire gabole, trucchi e codici per il nostro gioco preferito, è estremamente probabile che qui troveremo quello che stiamo cercando.

Nello spazio dedicato al software, questo mese, GMC ci offre le librerie DirectX 7.0a, utilissime e indispensabili per poter giocare a tutti i demo e i giochi per il nostro PC. Troveremo anche la Promozione Quipo per navigare gratis su Internet. Il terzo programma è ACDSee 3.1, utilissimo programma per poter vedere tutti i tipi di immagini sul nostro PC.

TREMATE LA STREGA È TORNATA

BLAIR WITCH VOLUME TWO THE LEGEND OF COFFIN ROCK

GATHERING OF DEVELOPERS

Pentium II 400, 64 MB di RAM (96 MB per l'accelerazione hardware), 150 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta schede 3D (Direct3D)

The Blair Witch Project è sicuramente una pellicola che farà parlare di sé, specie ora che sta per uscire il seguito. Intanto ci possiamo divertire con il secondo gioco ispirato alla leggenda di Coffin Rock. Inutile (e sbagliato) svelare come e quando ci scontreremo contro i mostri del bosco stregato, ma possiamo stare tranquilli che fantasmi, spiriti e ombre maligne saranno all'ordine del giorno in questo nuovo episodio. La storia è ambientata all'epoca della Guerra Civile Americana e il nostro personaggio è a capo di una guarnigione a presidio del bosco. Siamo tornati ancora più indietro nel tempo e, ancora una volta, non potremo fare a meno di urlare di paura senza nessun limite per il terrore che pervade tutto il gioco. Un'avventura 3D, dove dovremo essere veloci a sparare come a capire come utilizzare i molti oggetti che raccoglieremo per tutta la storia. L'atmosfera cupa del film c'è tutta e le strane sensazioni che potremmo aver provato vedendo la pellicola originale, si mantengono inalterate, nei momenti più eccitanti di *Blair Witch Volume Two: The Legend of Coffin Rock*. Sconsigliato ai deboli di cuore.

NB: il demo di *Blair Witch Volume Two: The Legend of Coffin Rock* presenta alcuni problemi di incompatibilità con le schede grafiche acceleratrici che montano il chip di Nvidia GeForce 2. In questo caso, potremo giocare il demo solo in modalità software.

CONTROLLI PRINCIPALI
W – Per camminare in avanti
S – Per camminare all'indietro
MAIUSC – Per correre
A / D – Per scivolare lateralmente a Sx/Dx
Q – Per usare la lanterna
Invio – Per usare un oggetto
1 - 3 – Per scegliere le armi
P – Per vedere la descrizione dell'oggetto
E – Per lasciare arma od oggetto
\ – Per cambiare munizioni
è - + – Per vedere tutti gli oggetti

SPAZIO: ULTIMA FRONTIERA

FAR GATE

MICROIDS

Pentium II 233, 64 MB di RAM, 104 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D con 8 MB)

Dopo quindici anni di viaggio spaziale, la nostra colonia è giunta nella galassia di destinazione. La prima sorpresa è che il pianeta che dovrebbe ospitarci non è tanto abitale e ospitale come speravamo. L'altra novità è costituita da dei brutti e cattivi alieni, pronti a spazzarci via. Ma non permetteremo mai che la nostra flotta sia annientata, quindi ci prepareremo per bene per colonizzare lo stesso l'intero sistema, senza lasciare neanche un asteroide all'invasore. *Far Gate* è un ottimo gioco strategico in tempo reale, dove dovremo sia curare la gestione delle navi-colonie spaziali orbitanti e auto-sufficienti, sia dirigere e coordinare gli attacchi della nostra flotta. Un ottimo sistema grafico 3D e un'impostazione complessa (dobbiamo ammetterlo) ma molto completa dell'interfaccia di gioco, ci permetteranno di gustarci fino in fondo il sapore del successo spaziale, decisamente più allettante dei soliti scontri terrestri che siamo abituati ad affrontare. In questo demo, potremo misurarci su due missioni, ma ci divertiremo parecchio lo stesso a iniziare la conquista dello spazio! Se vogliamo saperne di più sul gioco, possiamo leggere la prova a pagina 74 di questo stesso numero!

CONTROLLI PRINCIPALI

Per giocare a *Far Gate*, utilizzeremo quasi sempre il nostro fedele mouse. Il controllo si basa sul concetto di gioco molto semplice del "Punta&Clicca", con cui gestiremo tutte le possibili manovre delle nostre astronavi. Avvicinandoci ai lati dello schermo, faremo apparire vari sottomenu, con cui richiamare le varie formazioni (a sinistra), le singole unità di ogni formazione (in alto), le possibili azioni delle unità selezionate (a destra) e il pannello di gioco principale (in basso).

MOUSE
Tasto SX – Per muovere le unità
Tasto DX – Per ruotare l'inquadratura sul punto selezionato
Tasto SX + DX – Per zoomare all'interno e all'esterno

ALTRO ANNO, ALTRO CAMPIONATO

FIFA 2001
EA SPORTS

Pentium II 300, 32 MB di RAM, 38 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, supporta schede 3D (Direct3D / Glide)

Ogni anno una nuova stagione, 34 partite per squadra: un solo campione d'Italia. Ogni anno è impossibile decidere chi riuscirà a spuntarla. Ma sul nostro fedele PC, un campione annunciato c'è sempre, se parliamo di simulazioni del gioco del calcio. La serie *FIFA* domina, un po' per grandezza del prodotto (tra licenze super esclusive con calciatori e cantanti) ma soprattutto per la tecnica con cui viene realizzato. È criticabile, certo, potrebbe sempre essere migliorato di più in qualcosa ma *FIFA 2001* è stato, è e rimane, ancora una volta, il miglior simulatore di calcio per PC. Un campo verde, ventidue giocatori e una sfera. Perfetto graficamente come mai lo è stato, *FIFA 2001*, offre un sistema di controllo semplice ma molto completo, con colpi classici come il passaggio filtrante, ma anche colpi speciali come giravolte, dribbling e finte di tutti i tipi. In questo demo potremo rivivere la sfida tra le due regine dello scorso campionato, Lazio e Juventus. Una sfida di un tempo e basta, ma che ci farà venire voglia giocarci migliaia di volte, senza pausa.

CONTROLLI PRINCIPALI
Con il possesso di palla (senza possesso di palla)
S – Per passare la palla (per cambiare giocatore)
A – Per crossare (per fare la scivolata semplice)
E – Per cambiare piede con cui calciamo la palla (per effettuare la scivolata dura)
Q – Per tirare il passaggio filtrante
D – Per tirare in porta (per chiamare il pressing singolo)
Ctrl Sx – Per effettuare la mossa speciale 1 (per chiamare il pressing di squadra)
Alt Sx – Per effettuare la mossa speciale 2 (per chiamare il fuorigioco)
Spazio – Per cambiare la tattica di gioco

Controllo delle palle e velocità d'impostazione del gioco: le due armi vincenti in *FIFA 2001*

BOTTE DA ROBOT

MOHO
TAKE 2

Pentium 266, 32 MB di RAM, 79 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Cinque giochi in uno. O quasi. Cinque versioni della stesse idea di fondo. *MoHo* è il modo perfetto per divertirci. In questo demo, dovremo impersonare un robot senza gambe, che corre e si sposta grazie a una ruota sferica sotto il busto. Guidando questo robot, potremo misurarci in cinque differenti discipline su diversi tipi di circuiti. L'idea di *MoHo* è di riprodurre scontri come quelli tra i gladiatori, ma con protagonisti questi simpatici e davvero unici robot mono-ruota. Ovviamente, tutte le scorrettezze sono ampiamente permesse e potremo divertirci ad abbattere i nostri avversari senza pietà alcuna, con spallate e salti mortali per fare sempre più danni possibili alla loro corazza. Per dare più gusto al tutto, potremo scegliere diversi robot, alcuni molto veloci, altri molto più cattivi, ma sempre competitivi e sempre più distruttivi. Le gare con cui potremo misurarci saranno diverse a seconda del tipo di sfida. Potremo scegliere di fare una gara singola contro il tempo o misurarci in una gara vera e propria o a eliminazione diretta o contro il cronometro, fino alla gara-scontro vera e propria, dove potremo distruggere i nostri avversari. Emozionante e molto vario, *MoHo* ci promette un gran divertimento davvero, assicurato dalle varie modalità di gioco e dalle trovate molto azzeccate.

CONTROLLI PRINCIPALI
Freccia Su / Giù – Per andare in avanti / indietro
Freccia Sx / Dx – Per girare a SX / Dx
X – Per attaccare
Spazio – Per saltare
Z – Per bloccare
Shift Sx – Per lanciare
Ctrl Sx – Per frenare

Una delle mille sfide a *MoHo*! Siamo pronti a fare a botte con i nostri robot preferiti?

LISTA COMPLETA DEI CONTENUTI DEL NOSTRO CD:

DEMO
Zeus: Master of Olympus
Battle Isle – Tha Andosia War
Blair Witch Vol. 2
The Legend of Coffin Rock
Far Gate
FIFA 2001
MoHo
Pro Rally 2001
The Outforce

SHAREWARE
Panic! Volcano
Ultra Coaster

UTILITY
DirectX7.0a
Promozione Internet
Gratis di Quipo
ACDSee 3.1

SOLUZIONI
L'archivio delle soluzione, anche questo mese, vede un ampliamento nel numero dei giochi risolti. Infatti, troveremo tutto il necessario per portare a termine il lunghissimo *Indiana Jones e la Macchina Infernale* e la prima parte della guida a *Deus Ex*. Buon divertimento!

ADD-ON
Deus Ex SDK - Questo particolare supporto per il futuristico *Deus Ex*, che troveremo nella sezioni Utility del CD, è un completo editor per i livelli del gioco. Divertente e completo, ma richiede un piccolo sforzo per essere utilizzato al meglio.

Quake III Arena – Nella cartella Multiplayer.it, questo mese, troveremo il mod per *Quake III Arena* chiamato *Freakball*. In questa versione dello sparatutto 3D più in voga al momento, potremo provare a giocare a football con alcuni amici in sei arene appositamente studiate per questa versione. Da provare!

PATCH
Half-Life – È l'ultima versione del gioco della

Valve. Aggiunge anche la versione multi-giocatore, Team Fortress 1.5. La patch è per la versione italiana (e solo per quella)

Shogun – Total War – Il miglior gioco strategico in tempo reale, aggiornamento e correzioni varie alla versione 1.11. Finalmente conquistare il Giappone medievale è un'impresa un po' più semplice (per lo meno funziona di più!)

Sin – Versione della patch da v. 1.04 beta alla v. 1.11.

Soldier Of Fortune – Questa ottima patch aggiunge al gioco nuove mappe per la versione multi-giocatore, oltre a un netto miglioramento dell'Intelligenza Artificiale e una nuova serie di BOT (i nostri avversari computerizzati).

SWAT 3 – Porta *SWAT 3* alla versione "Elite" provata il mese scorso.

Unreal Tournament – È l'ultima versione della patch del grande rivale di *Quake III Arena*

Vampire The Masquerade – L'insostituibile patch per la versione 1.1, molto più stabile.

UTILITY

Classifica
Stiliamo la nostra personalissima classifica dei migliori giochi mai realizzati e mandiamola a "Giochi per il mio Computer"

Promozione di Quipo – Oltre al nutrito numero di demo e patch, in questo numero troviamo anche la Promozione Quipo, che ci permetterà di navigare gratuitamente su Internet

ACDSee 3.1 – Questo programma ci permetterà di sfogliare le nostre immagini con grande semplicità e velocità.

GARE SENZA LIMITI

PRO RALLY 2001

UBI SOFT

Pentium II 300, 64 MB di RAM, 65 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

Le gare ad alta velocità sono davvero il massimo per divertirsi. Se poi abbiamo tra le mani un gioco divertente e veloce come *Pro Rally 2001*, possiamo stare tranquilli che proveremo emozioni davvero forti e uniche. Sei macchine su due tracciati in diverse condizioni atmosferiche, ci assicurano di testare questo simulatore di guida in maniera egregia. Diverse inquadrature da cui controllare la nostra macchina, potendo sfruttare anche le particolarità della guida sportiva, derapando e divertendoci a provare a compiere curvoni parabolici a tutta velocità! Il sistema grafico di *Pro Rally 2001* è davvero impressionante e ci entusiasmerà grazie ai mille effetti di riflesso che potremo gustarci sulle cromature della nostra macchina. Difficilmente, troveremo un modo di correre tanto divertente ed emozionante!

CONTROLLI PRINCIPALI

Freccia Su – Per accelerare
Freccia Dx / Sx – Per svoltare a Dx / Sx
F1 – F8 – Per cambiare le visuali del gioco

Correre a 120 all'ora su strade di campagna non asfaltate: roba da pazzi se non avessimo il nostro PC!

OLTRE LO SPAZIO

THE OUTFORCE

INFINITE LOOP

Pentium II 300, 64 MB di RAM, 70 MB su disco fisso, DirectX 7.0a, richiede schede 3D (Direct3D)

L'invasione di giochi strategici in tempo reale è completa, questo mese con questo interessantissimo *The Outforce*. Il punto di forza del gioco è l'interfaccia. Semplice e lineare, il campo di battaglia è strutturato come se fosse piano, in modo da controllare con più immediatezza le nostre unità spaziali. La quantità e la diversità delle nostre astronavi, promettono bene e permettono di organizzare la nostra flotta come meglio preferiamo. Le nostre stazioni orbitanti varieranno da basi militari a diverse strutture civili con cui gestire la nostra colonia fino alla conquista dello spazio. Gli ambienti di gioco sono davvero ben realizzati e potremo gustarci vari tipi di nebulose, masse di gas e effetti speciali davvero incredibili!

Per giocare a *The Outforce*, utilizzeremo sempre e solo il nostro fedele mouse. Il controllo si basa sul concetto di gioco molto semplice del "Punta&Clicca", con cui gestiremo tutte le possibili manovre delle nostre astronavi.

Le nostre astronavi andranno guidate con intelligenza e tempestività!

Accesso a Internet gratuito con Quipo

ISTRUZIONI PER ABBONARCI SUBITO

Abbonarsi gratuitamente a "internet Gratuito" di Quipo è facile. Se abbiamo già a disposizione una connessione a internet possiamo attivare l'accesso a Quipo effettuando la registrazione on line all'indirizzo http://www.quipo.it/registrazione.html Ricordiamoci di scegliere il numero telefonico del nodo più vicino al nostro punto di collegamento tra la lista dei nodi urbani di accesso.

Dati importanti
Nel CD dei demo allegato a GMC troveremo le informazioni necessarie per attivare il nostro abbonamento a Quipo Internet free, il programma per la connessione guidata per Windows e le istruzioni per configurare la connessione su Macintosh. Ricordiamoci che è disponibile il servizio di assistenza tecnica della Quipo telefonando nei giorni feriali dal lunedì al venerdì dalle ore 10,00 alle ore 18,00 allo 0661660523 e che per qualsiasi informazione potremo scrivere a info@quipo.it o a tech@quipo.it.
Per abbonarsi a Quipo è sufficente compilare il modulo di registrazione on line. La procedura di registrazione al sito avviene su pagine sicure protette da un sistema crittografico che ne garantisce la privacy.
Una volta effettuata la registrazione, si potrà accedere a numerosi servizi, inclusa la posta elettronica, che saranno tutti immediatamente attivi.Il modulo di registrazione va compilato inserendo i seguenti dati:
- i dati anagrafici (Nome, Cognome, data di nascita, indirizzo...) il codice fiscale (raccomandiamo di tenerlo a portata di mano in quanto non è possibile continuare la registrazione senza indicarlo)
- il nome utente (UseriD di accesso) e la password che, una volta scelti, saranno quelli che digiteremo quando effettueremo il collegamento ad Internet
- l'indirizzo di posta elettronica (UserID di mail) e la password con cui desideriamo gestire la casella di posta.

Quipo ci permetterà di collegarci a Internet gratuitamente.

CARATTERISTICHE TECNICHE

- Velocità di connessione senza limitazione di banda
  Oltre 750 nodi urbani in tutta Italia, con connessione analogica e ISDN, a 64 e 128 k
- Facilità di connessione anche per gli utenti Mac
- Assistenza gratuita telefonica, on line e off line al umero telefonico Tel 06/61660523
- 150 Megabyte di spazio Web per il sito degli utenti
- 2 caselle E-mail con 25 Megabyte l'una e Servizio Web mail per la gestione completa della posta via Internet
- Servizio gratuito di Video & Voice Chat
- Portale giochi online (F.I.G.O.)
  4 Contenitore Quipo: notizie a lunga conservazione!
- Servizi di utilità generale e web-community

LA PRIMA REGISTRAZIONE

Ecco i dati che ci saranno utili per la registrazione completa ai servizi Quipo, dopo aver provveduto alla configurazione dell'accesso remoto (da Risorse del computer scegliamo Accesso remoto). Inseriamo il numero telefonico del nodo Quipo più vicino (basta guardare la pagina www.quipo.it/PUNTIACCESSO/HOME.ASP o telefonare al numero 06/61660523). Inseriamo quindi il nome utente (quipo) e la password (quipo) per la prima connessione.
Teniamo a portata di mano i seguenti dati: ci saranno utili per la registrazione o per l'accesso ai servizi.

Nome Utente (Primo collegamento)	quipo
Password (Primo collegamento)	quipo
Home page di Quipo	http://www.quipo.it
Help Desk	Dal lunedì al venerdì (10.00-18.00) Tel 06/61660523
SMTP Server	quipo.it
POP3 Server	quipo.it
Web mail	http://quipo.it
Chat Server	irc.quipo.it
News via Web	http://news.quipo.it
Numero telefonico del nodo più vicino	Da scegliere nell'elenco dei nodi Quipo

ULTIMA ONLINE RENAISSANCE

Un mondo intero, che non esiste, è alla nostra portata. *Ultima Online: Renaissance* è la risposta a tutti i desideri di qualsiasi videogiocatore moderno...

CORSO D'INGLESE PER PRINCIPIANTI

Per iniziare a giocare ci servirà sapere un po' di frasi in inglese per poter commerciare, scambiare o chiedere informazioni o aiuto. Per farlo, basta scrivere il testo (in qualsiasi momento vogliamo, in qualsiasi situazione) e premere il tasto **Invio**. In questo modo, quanto abbiamo scritto, apparrà a tutti i giocatori connessi nel nostro raggio d'azione (gli altri giocatori vedranno il testo che abbiamo scritto apparire sopra il nostro personaggio).

Le frasi da usare all'inizio potranno essere:

In un negozio, per comprare
"Vendor I want to buy"

In un negozio, per vendere
"Vendor I want to sell"

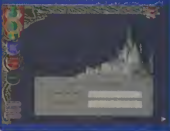
Per comprare un oggetto da altri giocatori
"I need to buy a ..."

Per vendere un oggetto ad altri giocatori
"I have a ... to sell"

Per scoprire dov'è un luogo/città
"Where is ...?"

Ovviamente, i nomi degli oggetti dovranno essere in inglese!

OGNI GIOCO HA IL SUO PREZZO

GMC ci offre quindici giorni di gioco ininterrotto e gratuito dal momento della registrazione. Se vogliamo continuare a giocare, dovremo pagare l'abbonamento per *Ultima Online: Renaissance* a Electronic Arts/Origin. Non si tratta di una gran cifra, 9,95$ dollari statunitensi al mese. Per pagare dovremo utilizzare una carta di credito (VISA, American Express o MasterCard) e collegarci alla schermata "Account".

INSTALLAZIONE

Inseriamo la nostra copia di *Ultima Online: Renaissance* dentro il lettore del nostro PC, dovrebbe comparire la schermata di installazione del gioco. In caso non accada o il CD sia già nel lettore, andiamo in Risorse di Sistema, clicchiamo con il tasto destro del mouse sull'icona del nostro lettore CD-ROM e selezioniamo la voce Apri. Cerchiamo il file "Setup.exe" e selezioniamolo. A questo punto il PC avvierà l'installazione del gioco. La prima finestra ci permetterà di decidere di installare subito il gioco vero e proprio, con un clic su "Ok". Quindi clicchiamo su "install Ultima Online: Renaissance" per procedere. Selezioniamo il tipo di installazione: la "Typical" (con 383 MB di spazio libero occupato sul nostro disco fisso) o la "Full" (con 589 MB di spazio libero occupato sul nostro disco fisso). Consigliamo decisamente di procedere con la seconda. Proseguiamo cliccando su "Next", per accedere alla finestra che ci permette di decidere il percorso d'installazione (quello di base è "C:\Program Files\Ultima Online" e possiamo tranquillamente lasciare questa, non cambia nulla). Clicchiamo, allora, sulla voce "Next" e procediamo all'installazione vera e propria del gioco sul nostro disco fisso. Terminata questa parte del processo d'installazione, ci verrà chiesto di installare le librerie grafiche DirectX7.0a. Se non le abbiamo già installate, clicchiamo su "Yes", altrimenti su "No" per saltare questa parte. Ora dovremo creare il nostro profilo per giocare.

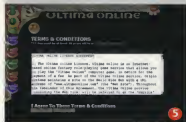
Terminata l'installazione effettiva del gioco, dovremo compiere ancora poche azioni per spalancarci le porte di Britannia e del mondo di *Ultima Online: Renaissance*. È importante avere a portata tutti i nostri dati personali e carta e penna per annotare alcuni dati molto importanti e che non dovremo né perdere né dividere con altri giocatori.

Per prima cosa, riprendiamo da dove ci siamo fermati alla guida dell'installazione del gioco. Terminata l'installazione di DirectX 7.0a (o anche se l'avremo saltata), ci apparirà una finestra dove dovremo cliccare su "Create Account". A questo punto, e solo ora, dovremo connetterci a Internet con il nostro tradizionale Internet Provider. Non importa quale usiamo, se gratis o a pagamento, se a base analogica o digitale. Tanto meglio se utilizzeremo un PC connesso a Internet a tempo pieno tramite una rete locale o con ADSL. Avvenuta la connessione, clicchiamo su "Ok". Ora possiamo creare il nostro profilo utente o "Account" per giocare a *Ultima Online: Renaissance*. In questo modo si aprirà automaticamente la pagina del sito web www.uo.com, dove potremo procedere all'effettiva registrazione. Ricordiamoci che dobbiamo avere una casella e-mail per procedere. Nel caso non la avessimo, creiamocene una in pochi secondi presso un qualsiasi servizio gratuito, come www.hotmail.it, it.lycosmail.com o mail.altavista.it.

1 Eccoci alla prima schermata, finalmente. Per prima cosa dobbiamo inserire nei due campi bianchi il nostro indirizzo personale di posta elettronica. Assicuriamoci di scriverlo giusto in entrambi i campi e quindi premiamo sul tasto "Submit" per procedere. Questo ci serve per ottenere un codice d'autenticazione personale per poter giocare a *UOR*.

2 Se abbiamo inserito l'indirizzo corretto, in pochi secondi dovrebbe arrivarci un codice alla nostra casella di posta elettronica. Accertiamoci di non chiudere mai la finestra del nostro browser dove stiamo inserendo i nostri dati. La procedura è immediata. Nel messaggio che contiene il codice d'autenticazione troveremo il collegamento alla pagina di registrazione (in coda, dove c'è scritto "Click here to link to the registration site"). Quando abbiamo il codice d'autenticazione personale, una serie di lettere e/o numeri vicino alla frase "Your UO registration code is:", copiamolo esattamente com'è (maiuscole comprese) su un foglio di carta e clicchiamo su "Register Now!".

3 Ci ritroveremo in una delle schermate principale del sito di *UOR*. Per procedere clicchiamo sopra al tasto che porta la scritta "CREATE ACCT", in alto a sinistra nella pagina. Gli altri tasti si riferiscono alla modifica del nostro profilo utente, o al cambio del server di gioco. Tralasciamo queste opzioni, per ora.

4 A questo punto inseriamo il nostro codice d'autenticazione personale e assicuriamoci di farlo esattamente come ci è arrivato. Oltre a scrivere la giusta sequenza di lettere e/o numeri, inseriamo anche i trattini e le maiuscole dove serve. Il codice d'autenticazione personale è unico e può essere usato solo da una persona alla volta e solo una volta. Il sistema di controllo verificherà se è già stato utilizzato ed è perciò molto importante che tal codice d'autenticazione personale non venga divulgato né ceduto ad altri. Inserito il codice d'autenticazione personale clicchiamo su "NEXT" per procedere.

5 Ora dobbiamo accettare i termini e le condizioni del contratto di gioco di *UOR*. Leggiamolo, per giocare, non potremo che accettare. Sostanzialmente non ci impegna in alcun modo e ci indica in quali termini possiamo giocare a *UOR* e che non dobbiamo comportarci in maniera scorretta con gli altri giocatori. Un aspetto del contratto è molto importante: per poter giocare a *UOR* dovremo essere adulti (vale a dire avere almeno i diciotto anni compiuti). Se siamo minorenni, dovremo chiedere ai nostri genitori il permesso di giocare, anche perché dopo 15 giorni dovremo effettuare un pagamento con carta di credito se vorremo continuare a giocare. Clicchiamo su "ACCEPT" per procedere.

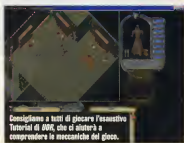
6 Questa pagina, invece, si riferisce ai termini con cui la Origin assicura il servizio del gioco nel mondo. È detto immediatamente e molto chiaramente che se, per un motivo qualsiasi, la Origin fosse costretta a interrompere il servizio, essa non restituirà in nessun caso il denaro speso per giocare ma perso a causa di fine servizio. Clicchiamo su "ACCEPT" per procedere.

7 Ora dovremo scegliere la nostra UserID e la nostra password. La UserID potrà essere composta dai tre ai sedici caratteri, scelti tra lettere e/o numeri. Scriviamola nel campo sotto la dicitura "Username". Quando la inseriamo, controlliamo dove abbiamo digitato le maiuscole e le minuscole, in quanto la stessa lettera non verrà riconosciuta se inserita in maniera differente. Ora passiamo a scegliere la nostra password. Questa parola, invece, potrà essere composta dai cinque ai sedici caratteri, scelti tra lettere e/o numeri. Scriviamola nel campo sotto la scritta "New Password" e "Confirm Password". Quando la inseriamo, controlliamo anche in questo caso dove abbiamo digitato le maiuscole e le minuscole, in quanto la stessa lettera non verrà riconosciuta se inserita in maniera differente. Anche in questo caso, per procedere, dobbiamo essere maggiorenni. Tant'è vero che in fondo alla pagina esiste una casella dove inserire la nostra data di nascita. Clicchiamo sul menu a tendina e inseriamo Mese, Giorno e Anno di Nascita. Prima di procedere, assicuriamoci di aver trascritto la nostra UserID e la nostra password in un luogo sicuro e a cui possiamo accedere solo noi. Ricordiamoci che la UserID non sarà necessariamente il nome del nostro personaggio all'interno del gioco.
Clicchiamo su "NEXT" per procedere.

MENU PRINCIPALE

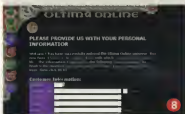
La prima operazione da compiere per poter giocare a *Ultima Online: Renaissance* è quella di connettersi al nostro Internet Provider. Dopo che la connessione è avvenuta, clicchiamo su collegamento che dovremmo avere di *Ultima Online: Renaissance* sul nostro desktop o cerchiamo in "Start", "Programmi", "Ultima Online" e un'altra volta "Ultima Online" per accedere direttamente al gioco. Prima di ogni avvio, *Ultima Online: Renaissance* farà partire un mini-programma chiamato "UO AutoPatch" che ci permetterà di tenere sempre aggiornato il nostro gioco preferito. In questo modo, non dovremo mai usare nessun file esterno per modificare il programma originale. Clicchiamo sempre sul tasto "Ok" e aspettiamo si apra il menu di gioco iniziale. Per iniziare a giocare dobbiamo inserire nel campo "Account Name" la UserID che abbiamo scelto e nel campo "Password", la password che abbiamo deciso. In questo modo accederemo alla schermata per creare il nostro personaggio o per scegliere di continuare l'avventura con uno che abbiamo già creato. Nello spazio "MyUO", potremo accedere a una nostra sezione personale, con cui gestire i contatti con altri giocatori o scoprire alcuni segreti del gioco. Cliccando su "Account", invece, potremo decidere di modificare alcuni nostri dati e potremo scegliere il tipo di pagamento che desideriamo se vogliamo continuare a giocare dopo il periodo gratuito (quindici giorni dalla registrazione).
È molto utile anche la sezione "Help", dove troveremo un'eccellente guida online per comprendere meglio come giocare a *Ultima Online: Renaissance*.

REQUISITI DI SISTEMA

Il gioco *Ultima Online: Renaissance*, in regalo con Giochi per il Mio Computer, ha requisiti minimi molto accessibili. Il nostro PC dovrà poter avere almeno un Pentium 200 con almeno 32 MB di RAM, sotto ambiente Windows95/98/ME, con le librerie DirectX7.0a installate (nel caso le troviamo sul CD dei demo di GMC o le installerà il gioco stesso). Sono disponibili due tipi di installazione del gioco, la "Typical" (con 383 MB di spazio libero occupato sul nostro disco fisso) o la "Full" (con 589 MB di spazio libero occupato sul nostro disco fisso). Se possibile, scegliamo la "Full". Ovviamente, in quanto *Ultima Online: Renaissance* è un gioco online, deve poter contare su un accesso a Internet, tramite linea analogica, linea digitale ISDN o collegamento con fibra ottica ADSL o simili. La velocità minima dem nostro modem dovrà essere di 28.8 Kbps.

Consigliamo a tutti di giocare l'esaustivo Tutorial di *UOR*, che ci aiuterà a comprendere le meccaniche del gioco.

CONTROLLI

Per giocare a *Ultima Online: Renaissance* dovremo essere pronti a fare un piccolo sforzo. Il mouse rimane l'interfaccia di gioco principale per compiere la maggior parte delle azioni. La tastiera grazie a tasti singoli e a combinazioni particolari si possono automatizzare parte delle azioni. Alcune operazioni possono essere aggiunte grazie a delle Macro. Una Macro è un'azione scelta dal giocatore (una qualsiasi) che viene attivata da una particolare pressione di uno o più tasti.

1. Questo è il nostro aspetto pubblico nel mondo di Britannia (vestiti, armi scelte od oggetti).
2. Con un doppio clic con il tasto Sinistro potremo aprire il nostro zaino.
3. Per vedere e modificare il nostro profilo e modificarlo (aperto al pubblico).
4. In questo spazio c'è il nostro nome, il livello raggiunto e la qualifica raggiunta nel gioco.
5. Per richiedere l'assistenza online.
6. Per modificare la grafica, il sonoro e tutte le opzioni di gioco.
7. Per uscire dal gioco.
8. Per visionare i testi delle conversazioni e la descrizione delle azioni più recenti avvenute del gioco.
9. Per vedere la schermata delle Skill (le abilità del nostro personaggio).
10. Per aprire la schermata della chat (dove potremo parlare con tutti gli altri giocatori presenti in quel momento).
11. Per passare dallo stato di pace allo stato di guerra (e viceversa) in qualsiasi momento (necessario per attaccare e difendersi).
12. Per controllare le nostre caratteristiche e vedere la situazione della stanchezza e delle ferite.

8 Ora, identificati come utenti aventi il diritto di giocare gratis per due settimane a *Ultima Online: Renaissance*, dobbiamo inserire i nostri dati personali. Nome, cognome, indirizzo, città, provincia, codice postale, stato, indirizzo di posta elettronica e numero di telefono di casa, sono i campi obbligatori che dovremo compilare assolutamente.
A nostra scelta, potremo decidere di ricevere materiale informativo della Electronic Arts: se non vogliamo, togliamo i "segni" accanto alle ultime due voci in fondo alla pagina.
Inseriti tutti i dati correttamente, procediamo cliccando su "NEXT".

9 A questo punto siamo stati registrati correttamente e possiamo giocare per ben quindici giorni a *Ultima Online: Renaissance* totalmente gratis (tranne che per la connessione al nostro Internet Provider, ovviamente).
In questa schermata possiamo procedere, se vogliamo, a decidere il tipo di pagamento che preferiamo (mensile o trimestrale) con carta di credito. Questa procedura non è obbligatoria e il fatto di giocare gratis a *Ultima Online: Renaissance* anche per tutti i quindici giorni regalati da GMC non impegna nessun giocatore a pagare nulla alla Origin.
Se, per ora, non ci interessa questa possibilità e vogliamo giocare, clicchiamo su "FINISH", in fondo alla pagina.

TASTIERA

Alt + O – Per vedere il menu Opzioni
Alt + K – Per mostrare il menu Skill
Alt + S – Per mostrare il menu Status
Alt + P – Per mostrare il menu Personaggio
Alt + R – Per mostrare il Radar
Alt + I – Per aprire lo zaino
Alt + J – Per aprire il giornale
Alt + B – Per aprire lo Spellbook
Alt + C – Per passare dallo stato di pace a quello di guerra (e viceversa)
Alt + Tasto SX su un altro personaggio / su sé stessi – Per seguire l'altro personaggio / Per non seguire più il personaggio scelto
Ctrl + Q – Per ripetere l'ultimo testo inserito
Esc – Per chiudere tutte le finestre
Alt + Invio – Per cambiare la visuale tra la visuale a pieno schermo a finestra
Alt + X – Per uscire dal gioco

10 Abbiamo terminato. Segniamoci la data di scadenza dell'accesso gratuito a *Ultima Online: Renaissance*. A questo punto possiamo tranquillamente lanciarci a giocare subito a *Ultima Online: Renaissance*, per scoprire i mille segreti della terra di Britannia...
Se vogliamo avere qualche consiglio su come giocare meglio a *Ultima Online: Renaissance*, corriamo a pagina 69.

DISINSTALLAZIONE

Per disinstallare, invece, *Ultima Online: Renaissance*, dovremo cliccare sul "Avvio", poi "impostazioni", quindi su "Pannello di Controllo". Clicchiamo sull'icona "Installazione applicazione" e, una volta apertasi la finestra, cerchiamo e selezioniamo la voce " Ultima Online: Renaissance". Selezioniamo, poi, "Aggiungi/Rimuovi". Si aprirà un'altra finestra, selezioniamo la voce "Proceed". in pochi secondi avremo disinstallato il gioco.

MOUSE

TASTO SINISTRO (SINGOLO CLIC)
- su un oggetto per saperne le particolarità
- prendere, trascinare o spostare un oggetto
- trascinare su se stessi, un altro giocatore, una creatura o un animale per saperne l'energia

TASTO SINISTRO (doppio clic)
- per usare o aprire/chiudere un oggetto (porte, forzieri, etc.)
- su un altro giocatore, animale o creatura per attaccare (se siamo in stato di guerra), per scoprirne lo status attuale (se siamo in stato di pace), su se stessi per aprire lo schermo del giocatore

TASTO DESTRO (singolo clic)
- Per spostarsi all'interno del mondo, tenendolo premuto si inizia a correre

TASTO DESTRO (doppio clic)
- Il personaggio si muove direttamente nel punto in cui abbiamo cliccato